邮发代号：52-190 每月5日发行

百兆俱乐部 会员游戏推荐

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

专题企划

世界因游戏而改变

2011年美国E3展

强打攻略特区



地牢围攻3

公公，您怎么了？

微专栏

白 有时右逝独家专栏

极速体验

14年的等待，终成一颗雷

永远的毁灭公爵

玩家交流

电攻斗牛场

穿越金庸 魔幻江湖

韦小宝 胡歌饰

金庸 鹿鼎記

真3D电影级网游

7月惊世公测

耗资8000万美金跨国研发/全明星演绎武侠版步步惊心/长达260小时全程3D动画/

超过100首交响殿堂级音乐/全程真人语音网游视听盛宴

LDJ.CHANGYOU.COM

Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Sogou搜狗 鹿鼎记 搜狗搜索

零售价10元 Vol.165 2011 07

ISSN 1008-2352

13

9 771008 235008

国际标准刊号 ISSN 1008-2352 国内统一刊号 CN45-1239/TP

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
006 7月十大会员游戏推荐

PCGG 专题企划
010 世界因游戏而改变
——2011年美国E3展专题报道

PCGG 极速体验
024 14年的等待，终成一颗雷
——永远的毁灭公爵上手评测
026 《秋之回忆7》
——打勾勾的记忆
028 真的只是一个边缘游戏
——边缘战士评测及间谍使用指南
030 国内第一体感武侠！
——《七剑群侠传》烈日评测

PCGG 强打攻略特区
032 阿尔比恩大陆探险指南
——神鬼寓言3支线攻略
040 公公，你怎么了？
——《地牢围攻3》技能分析和BOSS攻略

PCGG 战网天下
054 Scv战队两年义务教育3v3地图全方位教学（八）
058 Starswar 6 决赛现场战报

PCGG 卡牌桌游
062 编暗世界的胜利
——D-HERO卡组分析
064 三国智卡牌教室
——新版本、新战术

PCGG 其他频道
047 电攻宝盒
074 后勤组
077 玩家交流

完美世界 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（7月）



7 Thu 仙剑奇侠传5 发售

十六载守候，姚仙携新版《仙剑》于7月7日正式发售。宿命与血缘，道义与爱情仍将会是仙剑系列的核心。

11 Mon

微软正式宣布将会在下一代Windows系统中嵌入Xbox Live。这种安排是为了把微软的Live服务打造为通用的娱乐平台。“在Live平台所购买的电影和游戏，无论在何处都可进行播放和运行。”



下一代PSP正式名称确定为PlayStation VITA。预计售价普通版1600元人民币，3G版1900元人民币。最快在2011年年底发售。



18 Mon

由CCP上海分部开发的射击游戏《Dust 514》在E3游戏展放出了最新的真实游戏试玩视频。该游戏采用虚幻3引擎，背景世界同样设定在EVE的未来宇宙之中。





《拳皇世界》是盛大旗下某公司和日本SNKP公司根据《拳皇》共同研发的网游版格斗游戏。由于游戏的研发内容与目前市场状况不太符合，游戏的开发者决定终止该它在中国内地地区的后续研发和运营准备工作。

27 Wed

任天堂新主机Wii U公布了部分主机参数和配套触控手柄。从目前得到的信息来看，Wii U照顾了Wii的老玩家，性能上也有不少提升。

28 Thu

国内某款网游中擅自使用了C罗、梅西、卡卡等球星的个人形象。对于这种行为相关代理人表示“甚至都没有接受过这个游戏使用形象的申请，更不要说出让形象权了。”



July is a good month to...

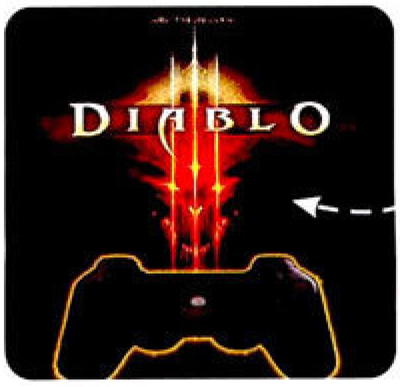
8 Fri 权力的游戏：创世纪

由乔治·马丁著名小说《冰与火之歌》改编的即时战略游戏。该书是当代奇幻文学一部影响深远的里程碑式的作品，曾被改编成电视剧和桌面游戏。游戏的发布时间被定在“夏天”。



10 Sun

育碧公司已经加入了无数字版权保护的经典游戏（Good Old Games）发布商行列。它将着手低价重发超过22款经典老游戏。传说中的地下城守护者1也在其中。



15 Fri

某PS游戏销售网站放出了《暗黑3》的预售页面（折合售价约500元人民币），依此推断——暗黑3可能登陆PS3平台。而暴雪正在招聘针对PS3主机平台的高级软件工程师也证实了这一猜测。





21 Thu

备受期待的游戏《侠盗车手5》将会以真实洛杉矶作为背景，甚至所有街道和建筑的名称都与现实一致。这种设计上的安排让游戏有了更高的仿真度。

24 Sun

微软宣布将会推出FPS大作《光晕》系列第四代。游戏预计在2012年年底上市。我们的士官长又回来了。



显卡巨头英伟达宣布将举办《星际争霸2》锦标赛。比赛设置专业和业余两种级别，奖金奖品合计超过22,000美元。

29 Fri

基于手机平台的山寨版《魔兽世界》游戏《混沌与秩序》在上架后很快就冲上了下载排名的前列。相似度极高的移植是这款游戏的特点。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：李波 何耀文 孙恩 杨晓勤
实习文编：倪荣页 郭子刘
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 虞慧杰 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨新闻评论

daily NEWS

编辑：X先生 美术：哈秋 ■文中评论均不代表本刊观点

全新平台 SMG打造扎堆游戏社区

PCGG讯 “扎堆网”是上海东方传媒集团（SMG）旗下百视通网络电视技术发展有限责任公司投资建设的移动互联网项目。它目前专为Android手机终端定制，是一个可随时随地在线的综合性生活、服务、社交平台。用户在休息、上班途中均可使用。社交功能是扎堆客户端的一大亮点，对比传统的手机服务，“扎堆”的用户能够看到朋友的分享、动态，还可以和他们一起玩社交游戏。



▲很多时候，玩游戏就是玩个交流

Ⓧ 移动游戏和移动社交的发展好像引起了大家的兴趣。看看现在地铁里尽是端着智能手机的乘客就知道它们有多火了。实力雄厚的SMG在娱乐行业一直就有自己独特的优势，期待这个网站以后会发展成什么样。另外，这网站的名字也起得很有深意。

全新核显笔记本 华硕A43E激情出征



PCGG讯 最新发布的首款核芯显卡游戏本——华硕A43E，将是移动游戏笔记本的一个全新选择。该机型采用完美融合了英特尔核芯显卡的第二代智能英特尔酷睿处理器，从效能表现上能够完全满足主流玩家的应用需求。同样支持英特尔睿频加速2.0技术的核芯显卡性能超越入门级独立显卡，可完美支持《英雄联盟》、《穿越火线》等市面上最流行的网络游戏，在提供强大性能与超炫视觉的同时，更是带来了清凉的应用体验，其低功耗特性使得笔记本电池续航能力大大提升。

Ⓧ 现在“核芯显卡游戏本”的概念被单独提出来，就是让玩家们买本本的时候可以多一个选择。让我们仔细分析一下：高品质的画面一般只有台式机的高端显卡才能跑得起来；笔记本的显卡无论多么贵，都是对应显卡的阉割版。一般很少会有人在笔记本上跑极品画面的大制作，用笔记本玩的游戏也就是一些市场上成熟的游戏或者是小品游戏。它们的画面不需要独立显卡也能对付。CUP集成的显卡比主板集成的显卡在某些方面确实有优势。

全新暗黑方块 纳法勒姆之盒



曾有多少人往这盒子里扔钱，就盼着能合成极品出来

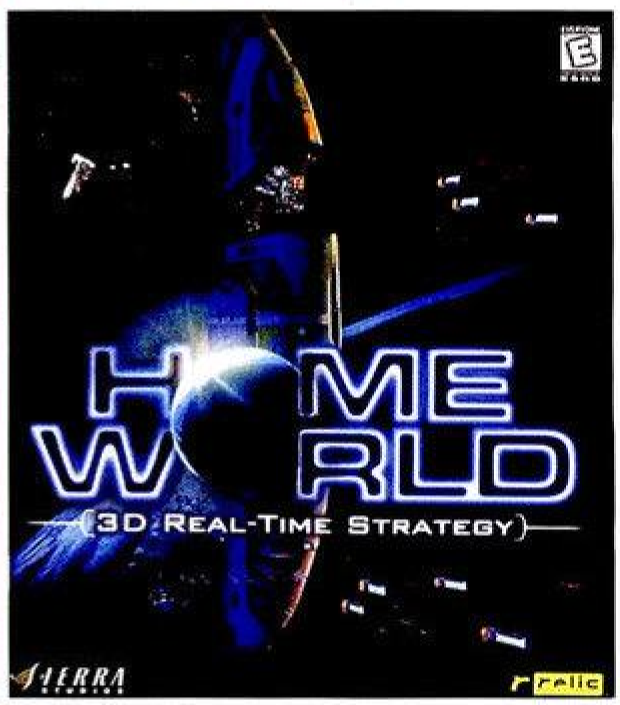
PCGG讯 暴雪最近确定，在即将推出的暗黑破坏神3中，经典的方块设定将会保留。这次的新盒子名叫纳法勒姆之盒（Nephalem）。纳法勒姆人是庇护之地的第一代人类。他们在原罪之战系列丛书中被称为“庇护之地的孩子们”。纳法勒姆人是天使和恶魔的直系后代，他们有着比双方更大的潜力。他们的后代包括现在暗黑世界中为人所知的野蛮人，死灵法师和巫师。

Ⓧ 暗黑2中的方块盒子绝对是整个游戏中最重要的装备。不仅可以合成关键性的任务道具；还可以合成符文，打造高级的符文之语；还可以打开神秘的母牛关；还可以当作额外的仓储栏。希望暗黑3中的盒子功能更加强大，直接能在里面打BOSS掉装备最好。

全新RTS续作 家园3

PCGG讯 不久前THQ核心游戏部的副总裁Danny Bilson透出口风，称将可能公布新的《家园》系列开发内容。《家园》不仅是太空RTS鼻祖，而且还首次将RTS带入了3D领域。在当年那个产品匮乏，红色警戒一同江湖的年代，《家园》的出现给所有RTS玩家带来的感受是任何游戏都无法再次重现的。《家园3》更是名列玩家“最梦寐以求的续作”首选。

Ⓧ 我这里称《家园3》是“全新”续作是在吐槽这个创意匮乏的年代。如果说《家园1》的3D世界相对于普通游戏的2D战场是进步，那么《家园2》感觉就是同一款游戏的资料片在原地踏步而已。现在游戏公司又来开发《家园3》，很难想像同样的3D战斗画面还能有什么崭新的乐趣点可以抓住玩家。我们期待的是《家园3》能够跳出平庸的续作行列，像它的第一代前辈那样，给大家带来一种变革的体验。



▲家园的母舰现在看来也是很帅气



▲除了苍蝇蚊子一样的小飞机，家园还能为我们带来什么

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

NASA数据被用来重塑游戏中的山体形状

PCGG讯 初定于明年1月上市的滑雪游戏SSX将会在游戏中建设现实的山体。EA加拿大的开发者们以美国宇航局公布的地球地质数据为基础，用最新的模拟软件创造出了相关的游戏画面和关卡设计。设计师还创造了一个类似谷歌地图的插件，允许玩家从高空某一个点设下图钉，读取数据，选择自己喜欢的赛道，然后从虚拟的直升机上一跃而下，来段狂野的滑行。





NASA好像也有火星的地质数据，我想去火星滑雪行不行？

X 所以说没钱出国滑雪的土鳖一点都不用担心，只要坐在家里玩游戏就能体验到真实的滑雪赛道了。游戏里滑雪不用担心冻着，不用担心摔断腿，最适合温婉的宅男了。但是呢……可能就是没办法在滑雪场结识初学者美眉，享受妹子猛的一跤摔入自己怀抱的经历。

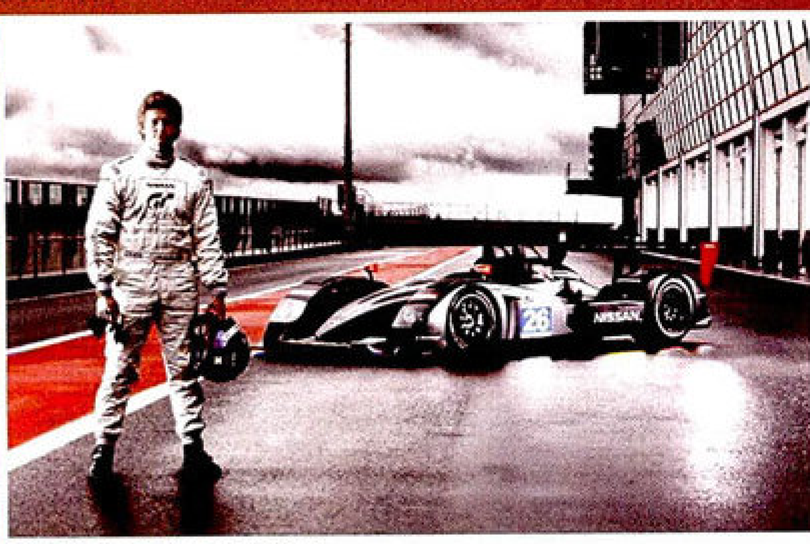
玩游戏玩上赛车颁奖台

PCGG讯 曾经的GT学院冠军Ordonez在今年获得了法国勒芒24小时耐力赛第二名的成绩。这是首次有玩家因为曾经在GT学院中的出色表现而一步步转型成为一名出色的赛车手。

赛后Ordonez说：“今天，我所有的梦想都实现了。三年前，我赢得了一个神奇的比赛，但是我甚至从没幻想过那能一路指引我站在勒芒的颁奖台上。我需要一段时间接受这个现实，这感觉太神奇了。”



三年前还是坐在显示器前



三年后就登上了颁奖台

GT学院

《GT赛车》系列的GT学院（GT Academy）是一个由游戏开发商举办的“游戏玩家选拔，真车竞赛培训”活动，每年都有举办。先是进行线上比赛，全世界的玩家都可以参加，获得《GT赛车》在线排名前列后可以进入更高一级的选拔赛。经过层层选拔，最终入选的12人将进入为期4天的真实赛车培训——GT学院。

X 因为游戏里面赛车开得好，所以就在真实世界中有了一次开真赛车的机会，没想到一路下来，最终站在了世界型的赛车比赛颁奖台上。这至少从一个侧面说明，游戏提供的虚拟的经验是有一定作用的。可能以后打星际打得好的人就能成星舰指挥官；打CF打得好的人就能成顶尖的特种兵……

专为小猫准备的游戏

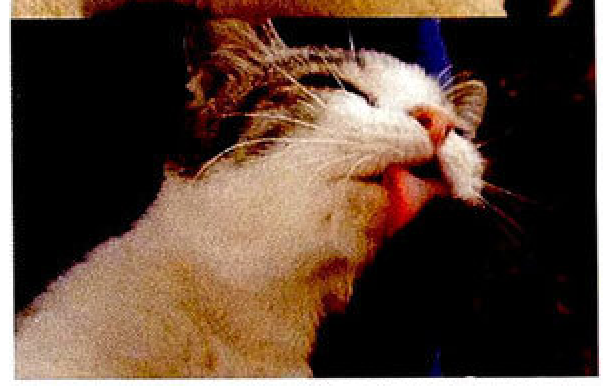


PCGG讯 养猫猫的朋友有没有在玩游戏的时候见到趴在身边伙伴的那种焦灼的眼神？为什么所有的电子游戏乐趣全都被人类独占了呢？

一家叫Friskies的宠物食品公司最近推出了三款专为猫咪设计的游戏，你可以把游戏装在iPad平台或Android平板电脑上给你的宠物玩。该公司宣称他们研发的游戏经过了反复的测试，绝对符合“猫科动物的趣味”。

X 想当年的猫咪，给它根狗尾巴草就够它玩上一阵子了。现在连猫都开始玩iPad了。时代啊，时代在进步。这三款游戏的名字叫《小猫钓鱼》、《混乱派对》和《寻找美味》。我还是有点儿担心：猫咪的爪子划破玻璃怎么办？





这样的话，猫咪就不会无聊到玩自己的尾巴了，矮油~



朋友，该你上了。碾死它！

黑客大开杀戒 多家游戏公司中招



PCGG讯 从前几个月的索尼黑客大战开始，网络世界似乎陷入了一场无休止的战争之中。黑客组织LulzSec在近期发动攻击，对多个网络游戏服务器来了一次大屠杀。受害者包括《星战前夜》、《英雄联盟》和《我的世界》等大牌。另外还有多家游戏制作公司、数据服务商、杂志网站甚至美国参议员的网站遭黑。



↑ 够狠啊，网络界的黑手

Ⓧ 黑客们的举动越来越大胆了。这样下去网络世界马上会有一场残酷的激烈对抗。不过我就觉得奇怪，为什么就看到黑客屡屡成功的战绩，那些企业的IT防卫部门有点儿弱吧？

暴雪参与测试IPv6



PCGG讯 6月8日是全球IPv6日，全世界的企业和个人用户都在这一天测试新的互联网协议IPv6。游戏公司暴雪也积极参与了本次活动。作为网络游戏服务提供方，暴雪在北美多个服务器上开放了IPv6端口。IPv6的推广对于互联网的发展可谓至关重要。它可以取代已经基本上走到尽头的第二代互联网协议IPv4。

Ⓧ 对于我们玩家来说，IPv6相对于IPv4的一个重要提升就是IP地质数量的拓展。理论上来说，使用IPv6之后，一台服务器在同一时间可以连接更多的玩家。几千人同时打一场战斗的射击游戏也可能出现。当然，那只是理论上来说，服务器硬件局限的瓶颈依然存在。而我们的网络环境……在第三代互联网协议下高速玩游戏的日子还很遥远。

Valve宣布 举办传送门2的MV竞赛



玩MV的娃内心都有一种艺术气质

PCGG讯 当许多玩家都已经熟悉了《传送门2》的游戏音乐之后。Valve公司宣布将会举办一场竞赛，征集玩家们自己制作的游戏音乐配套MV。游戏中的音乐“Exile Vilify”是由布鲁克林的五人乐团The National创造的。比赛的优胜作品将会成为这首歌的官方MV。Valve表示，任何优秀的元素都可以加入MV中，包括传送门游戏的视频剪辑和幻灯片等等。



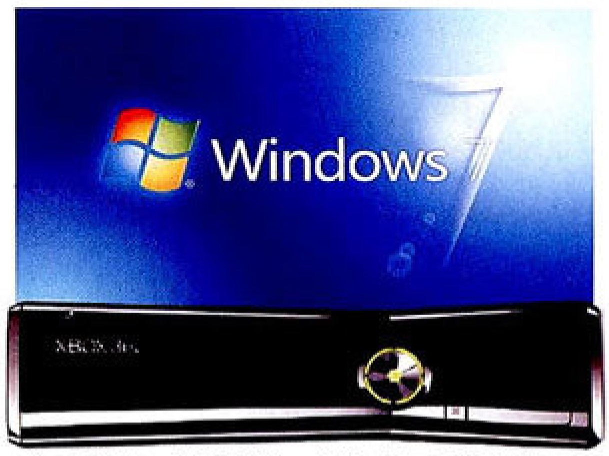
↑ The National乐团成员

Ⓧ 游戏公司的花样还真多，能够请到当红的乐团制作游戏音乐还是需要相当的实力。小编想办法试听了一下那首歌，“有种游移在温暖、冷冽、温柔、暴戾间的反差性格，兼容八零年代英式摇滚、独立乡村、乃至Joy Division后庞克风骨的低调音乐美学”——好吧这段是我从豆瓣的评论中凑出来的。

微软办活动 送大学生游戏机

PCGG讯 不开玩笑，不是陷阱。微软宣布将会向任何购买了装有正版Windows 7的大学生赠送一套4GB的Xbox360。该电脑必须价值699美元以上，并且购买者还需要提供学校官方的邮箱地址（以EDU结尾）或者有效的学生证。活动举办地暂时限于美国，时间从5/23-9/3为止。晚些时候可能会推广到法国和加拿大。

Ⓧ 我刚看到这个新闻的时候还以为是假的。后来自己追查了一下，看上去好像是一个真的活动。买电脑送游戏机，这是多么美妙的一件事情啊。

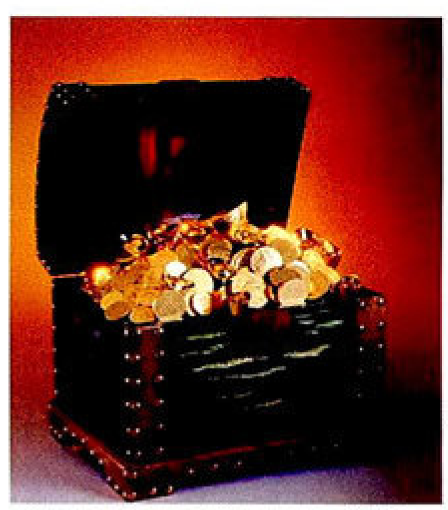


↑ 同学们，发福利啦。微软大哥罩着你们！

9城回购股票 对未来保持乐观

PCGG讯 网络游戏公司第九城市董事会批准一项股票回购计划，将在未来12个月回购价值至多2500万美元的美国存托股。根据相关的法律法规，第九城市可以随时修改和推迟股票回购计划。

Ⓧ 在二级市场上回购股票，一是表示公司的管理层对本公司有信心；二是表示公司的广义现金比较充足，同时对未来新项目的建设持保守态度。另外，前阵子中国概念股在海外市场受到冲击，有人蓄意做空打压股价。九城这样做也有稳定股价的作用。回购的股票还可能用于激励自己的员工，对于想要加入游戏行业的同学们，以后去九城说不定就能分到这些股票哦。



← 九城的钱那是相当的多

NEWS

最山寨新闻评论 玩家装备大比拼

他们造出了手部！

PCGG讯 一个叫David Brown的家伙一直以来就梦想着能拥有强壮的手臂。多年来，他制作了30多个手套。其中最先进的一个是名为“犯罪打击者”的盔甲手套。它能够加强使用者徒手战斗的能力。手套还内置摄像头和激光信号灯，方便记录犯罪现场。它的主力武器是50万伏电晕枪，一下就可以制服坏蛋。这个手套真的在美国司法部监狱骚乱模拟状况中使作为治安工具使用。

Ⓧ 这个盔甲手套强就强在它的实用性。据说已经被运用到了司法管理实践中。但是这个手套的档次还是不够高，不知道何时才能制造出“一拳打破一堵墙”的真家伙。其实蝙蝠侠的手套科技含量也不高，就是能弹射几个飞镖而已。



▲敢吃我一拳嘛

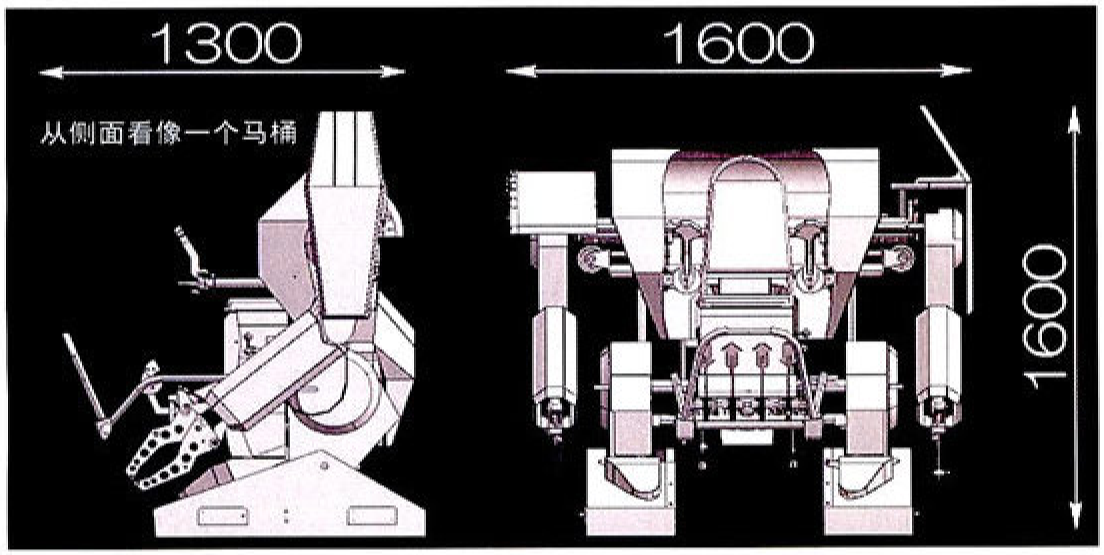
他们造出了腿部！



▲小萝莉驾驶战斗机器人

PCGG讯 日本的玩具制造商Sakakibara Kikai推出了一个为儿童设计的机器人。这台高科技机器的主要功能是走路。它的名字就叫“小朋友的步行者”。机体高1.6米，重0.340吨，仅售2w美元一个。

Ⓧ “小朋友的步行者”这个名字太萎靡了，干脆叫“高达·裸”不就行了么。这个东西明显就是阿纳海姆电子（Anaheim Electronics，简称A.E.）泄露出的一个原型机的模型机的仿制机的山寨机。调皮的小孩一定会驾驶这个东西和小伙伴打架。他们的嘴里还会发出铿锵铿锵的声音。



你们全都弱爆了 来看哥的宝贝

PCGG讯 某wow部落玩家mike想要一个能“显示身份”的小饰物。于是他就去珠宝匠哪里专门订做了一个挂坠。挂坠的主体是一大块丹泉石，闪烁的蓝宝石周围围着一圈白金的边框，上面铺满了钻石。这个宝贝预计成本1万美元，而它代表的艺术价值是无限的。



▲这珠宝起个名字叫部落之心不错

Ⓧ 相比较其他玩家还停留在“仿制品”的阶段，这位朋友已经升华到了“艺术品”的高度。真没想到，一向粗犷的部落徽记，居然还能被打造成这样优雅的珠宝。各位年轻的魔兽玩家，未来你们求婚的时候打算用什么戒指，心里都有底了吗？



他造出了整套的！

PCGG讯 国内的钢铁侠粉丝kang7026经过三年的努力和摸索，亲手打造了一套钢铁些MK1的外壳。在引起了围观之后，制作者非常低调地表示：“其实这身盔甲没什么神奇的，没有什么所谓的技术含量。不过是一身刷了颜色的eva泡沫，里面装了铝合金骨架。什么电线，气罐，喷火器都是样子货。本来也是为了做一身看起来跟电影道具差不多的东西，满足一下自己的欲望~~~”

Ⓧ 制作者本人很谦虚。像他这种心灵手巧的人才，应该果断去注册一家公司，然后推出高科技的产品，然后包装宣传，然后去创业板上市。据说这套MK1是他用了三个月时间打造出来的。接下来他还将继续投入到MK3的研发当中。



▲穿去办公室，引起了骚动



▲Mk1的背面



▲同时也在做MK3的头部.



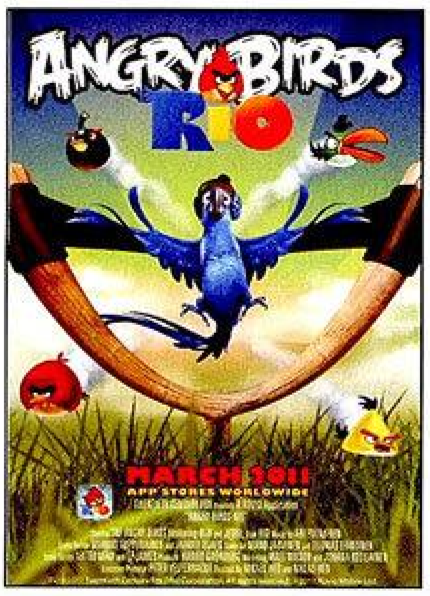
七月十大会员游戏推荐

可能会有读者问，不是7月的会员游戏么，怎么介绍的都是5、6月份出的游戏呢？要知道，我们介绍的游戏都是以国外游戏为主的，而外国游戏进入国内要走很长的流程，从申请版号到审核再到发行，怎么说也得耗上几个月吧！当然也有一种更为简单实用的方法，那就是……哔……你懂的！最短也需要半个月以上，所以……好吧，反正一直能有好游戏玩就行咯，还在乎什么时间早晚，想想国服WoW的玩家，你们心态就会好很多啦，哈哈！

愤怒的小鸟之里约大冒险

游戏容量 50MB

英文名称	Angry Birds Rio	制作公司	Rovio Mobile
游戏类型	益智娱乐	发行时间	2011年6月4日

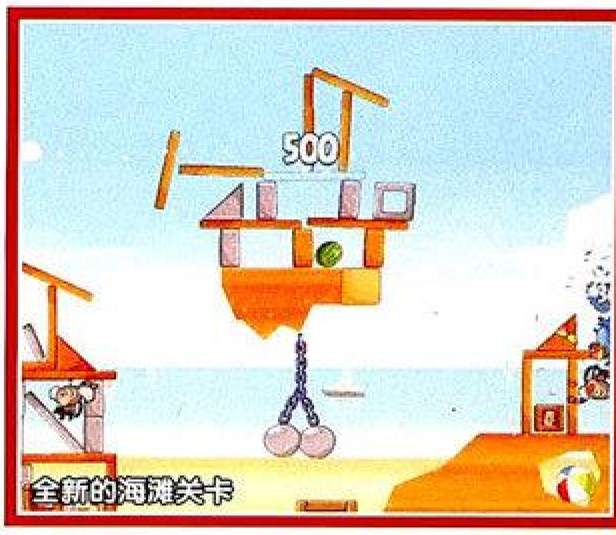


本期的首推游戏当然是这款目前风靡全球游戏的资料片更新咯！在《里约大冒险》电影火热上映之际，与电影合作的《愤怒的小鸟之里约大冒险》也趁热打铁，高调上市。游戏同时在苹果、安卓和PC平台同时发布，即将迎来暑假的同学们又有休闲游戏可以打发时间啦！特别推荐给女同学们哦！本次新版游戏带来了全新的30个关卡。新关卡你将会惊喜地发现电影中主角也加入了战斗，向顽皮的猴子发起挑战！全新的5月关卡主题：沙滩排球！让你领略南美海滩的美景，更为壮观的BOSS终极战等你挑战！另外，官方还预告在7月份暑期将会有更多关卡更新。



由二十世纪福克斯发行的3D数字立体动画电影《里约大冒险》于今年4月复活节档公映。众所周知，阳光明媚、雨林茂密的巴西一直是鸟类的天堂，著名的巨嘴鸟更是“巴西国鸟”。愤怒的小鸟为您提前预热影片中的氛围。可怜的小小鸟们将被绑架到一座魔法城市。愤怒的小鸟要一路躲过捕猎者的追踪，抢救出自己的同伴Blu和Jewel这两个电影中的主角。沿途它们会遇到很多被囚禁在牢笼里的小小鸟们，打破牢笼放飞同伴吧！

从整体来看，制作公司也在寻求改变和突破，不再是简单的小鸟和小猪的纠缠不清。游戏保持了一贯的清新秀丽的画面风格，玩家们还能看到我们熟悉的愤怒的小鸟。但游戏背景改成了南美都市里约热内卢，这是电影中的剧情与场景。游戏配乐变成了富有拉丁音乐要素的桑巴风格，十分有趣；音效则沿袭了经典的Angry Birds的各种叫声。游戏提供了全新的成就和奖杯系统。在一些关卡里还会出现隐藏的水果奖励，更多惊喜等你发现！



全新的海滩关卡



游戏的手机桌面


这关要救的对象可真不少

炸弹号魔理沙3D

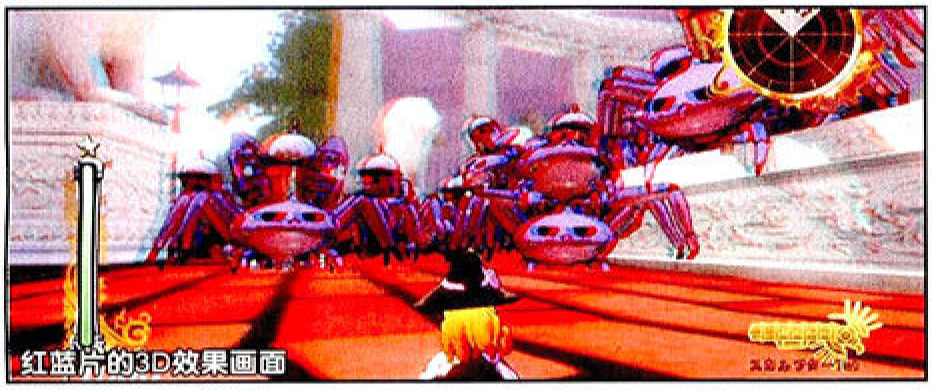
游戏容量 120MB

英文名称	Dainamarisa 3D	制作公司	黄昏フロンティア
游戏类型	第三人称射击	发行时间	2011年5月10日





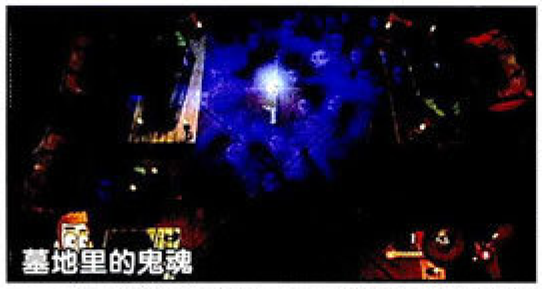
这是该游戏的一部3D复刻版新作，开发公司自从推出《魔理沙和6个蘑菇》以后就一直没有新作游戏发表了，现在赶在例大祭8之前抢先推出这款作品。游戏还是以魔理沙为主角（其实大家都可以发现黄昏总是以魔理沙为主角）类似好像3D版的射击游戏，还有3D红绿效果，不过需要有3D眼镜才看的出来哦！当然你没有3D眼镜还是可以玩的，可以把3D特效关掉。总之游戏水平很不错，很少同人游戏的画面可以做得这么精美啊！游戏中每关的通关条件都不同，基本可以配备两套武器切换，战斗还可以收集更多不同的武器哦。


红蓝片的3D效果画面

鬼屋

游戏容量 400MB

英文名称	Haunted House	制作公司	Imagin Engine
游戏类型	冒险解谜	发行时间	2011年5月13日


墓地里的鬼魂



你无论如何不会想到这款充满卡通画风的游戏居然有着很著名的剧情背景，它的故事源于Atari公司代理的经典游戏《鬼屋魅影》系列，只不过游戏的风格从写实惊悚转为了卡通解谜，视角也改为了第三人称。本作将延续以往的内容，带来更多的惊悚、可怕的敌人。距主角的爷爷的消失事件，已经过去30年了，突然收到一封神秘信件，声称见到了失踪的爷爷，主角决定回到祖父留下的古堡中探究真相……对于惊悚游戏有兴趣的玩家，特别是《鬼屋魅影》系列的忠实粉丝建议你们去体验一下哦！



游戏可选两个角色

这是密室逃生吗

星际奇兵

游戏容量 850MB

英文名称	Star Raiders	制作公司	Incinerator Atari
游戏类型	飞行射击	发行时间	2011年5月11日

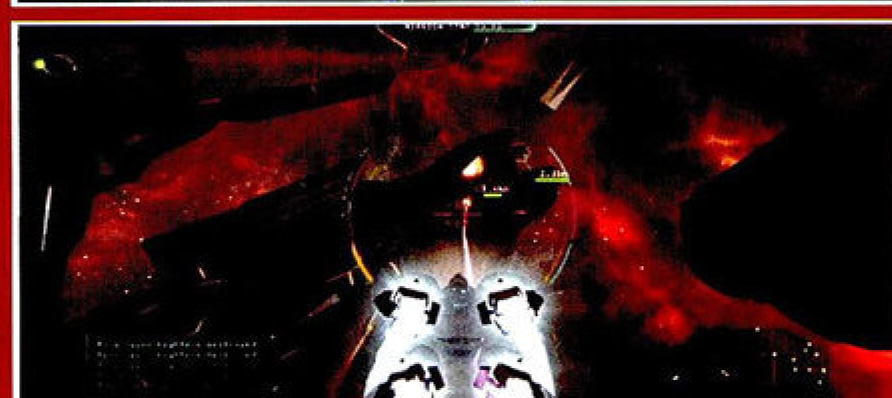
这又是一款经典老游戏的复刻版，最近类似的受人期待的游戏还真不少。《绿色兵团》和《赤色要塞》都已经放出了复刻版的游戏视频，小编们早就翘首以待了。而在这之前Atari公司曾经在1979年推出过一款名为《星际奇兵》（Star Raiders）的作品。前THQ的子公司Incinerator工作室如今将《星际奇兵》进行重新制作。《星际奇兵》将聚焦在太空飞船的混战，能源争夺，星际导航以及飞船改装等要素上，继承了原作的诸多经典元素。另外重制的本作还将加入多人游戏模式，包括团队竞技和在线合作。而且，对于太空主题的打飞机游戏，也是大叔我最喜欢的类型哦，推荐给大家！




游戏会让人晕头转向

阿汤叔推荐

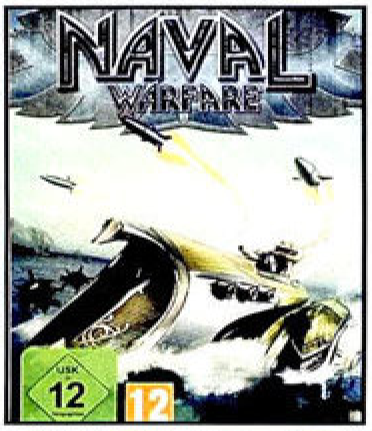

在敌军母舰中间穿梭



海上战争

游戏容量 700MB

英文名称	Naval Warfare	制作公司	Games Distillery
游戏类型	舰船射击	发行时间	2011年5月26日



前面说到了《赤色要塞》和他的复刻版很精彩，而这款游戏可以说，就是一部海上的《赤色要塞》，画面和操作感和一线3D游戏相比毫不逊色，当然对显卡的要求也比较高哦！《海上战争》是一款拥有众多时尚元素的战术射击游戏。背景设置在未来一个虚构的维多利亚时代，玩家将扮演一个海军指挥官，必须摧毁敌人的部队取得胜利。通过获得新船种、武器和升级，增强你的船和装备。玩家可以选择不同的战术命令部队进攻和防守。


带四个小弟上路


敌人的舰艇要比你大上很多

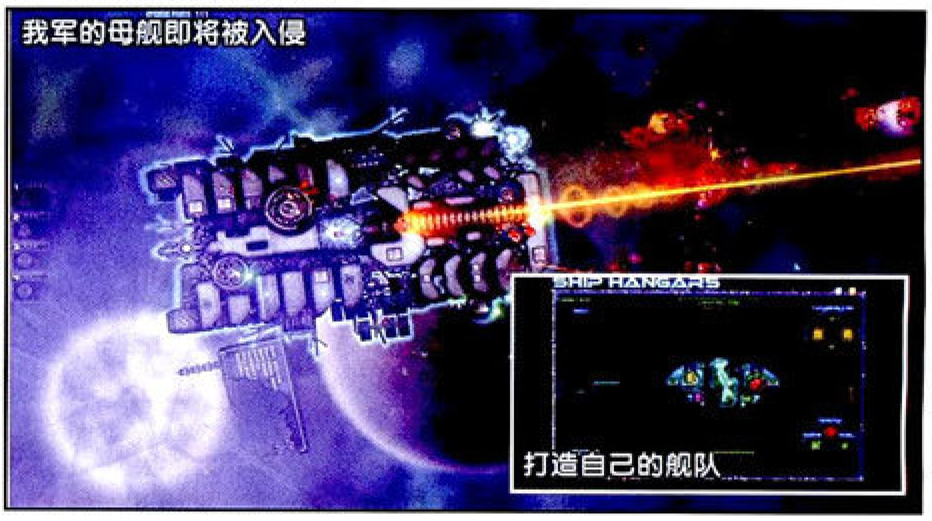
太空海盗和僵尸

游戏容量 300MB

英文名称	Space Pirates and Zombies	制作公司	MiniMax Games
游戏类型	太空即时策略	发行时间	2011年5月11日



这是一款由MiniMax Games制作的太空策略射击独立游戏，游戏和开发公司参加了今年的独立开发者游戏大会并获得了奖项提名。虽然本款游戏规模不大，但看起来确实很有趣。在快节奏的太空作战中，你要建立自己的太空海盗船队，努力成为宇宙中最强大的力量，你要面对的可是臭名昭著邪恶外星异型。游戏的亮点其实还是在于策略方面，游戏能让你建造各种各样的舰船和星球防御设施，自由度极高，很容易就让玩家一发而不可收拾地迷上它。



我军的母舰即将被入侵

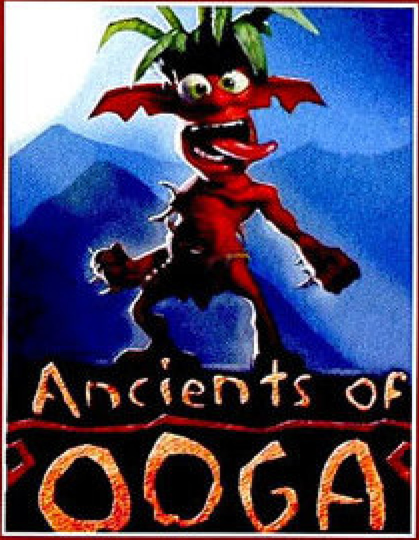
打造自己的舰队

远古部落

游戏容量 100MB

英文名称	Ancients of Ooga	制作公司	Bacon Wrapped Games
游戏类型	动作冒险	发行时间	2011年5月22日





这款游戏支援单机双人合作游戏，支持360手柄。玩家将在游戏里扮演远古部落Ooga一族的先灵，借由附身操控的方式拯救受异族压迫的子孙。游戏结合了动作模式（跑、跳、攀爬）与大量的解谜要素，变化与解法相当多样。玩家在游戏中能以幽灵的形态四处游荡，但幽灵无法与环境互动，玩家得附在Ooga人身上，才能引导他们脱离险境、成功过关。游戏的画面与音乐均采滑稽逗趣的路线，再加上Ooga族人逗趣的演出与稀奇古怪的解谜方法，对喜欢动作解谜游戏的玩家应该有一定的吸引力。

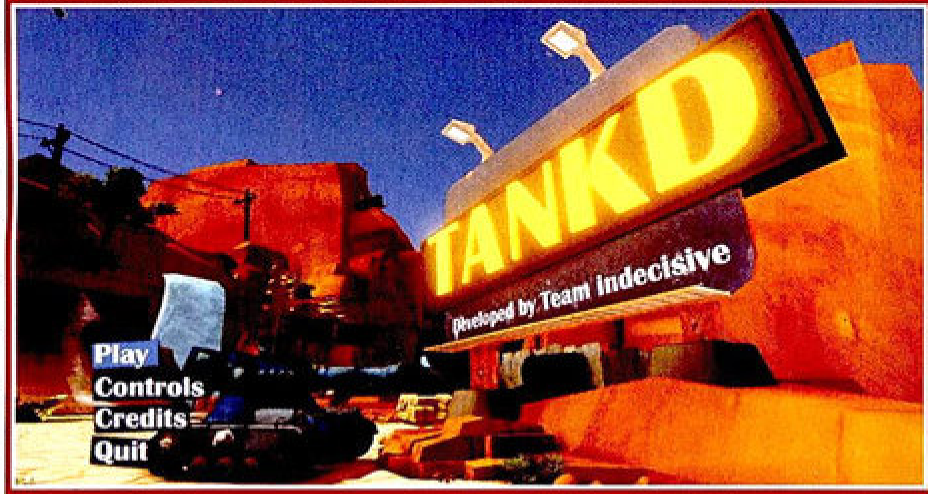

部落的仪式


水下都是美洲食人鱼

机动小坦克

游戏容量 680MB

英文名称	Tank'd	制作公司	Team Indecisive
游戏类型	第三人称射击	发行时间	2011年6月12日



记得SKY在之前的杂志中也为大家介绍过几款坦克游戏，《魂斗罗坦克》《坦克森林》等等，但那些都是比较简单的小游戏，而本期里介绍的这款坦克游戏可以说是它们的升级版本，各方面都表现得更为出色，绝对值得一玩。这是由虚幻3引擎开发的射击游戏，共有三个大关卡，每个大关卡有若干个小关卡衔接。你驾驶一辆灵活又小巧的坦克，迎战敌人，每关还有一个Boss，游戏场景富有创意，有很强的立体感，你的作战空间可不一定是水平的。



多种武器可供选择


山洞里也有任务

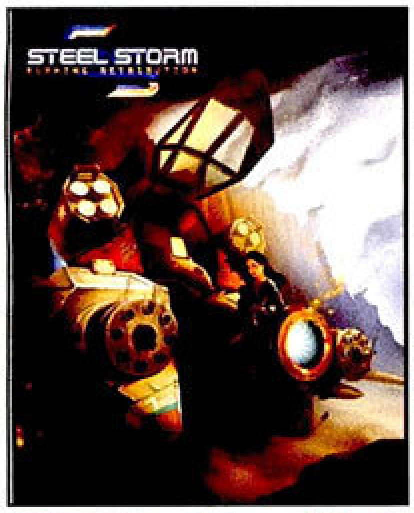


小坦克外观

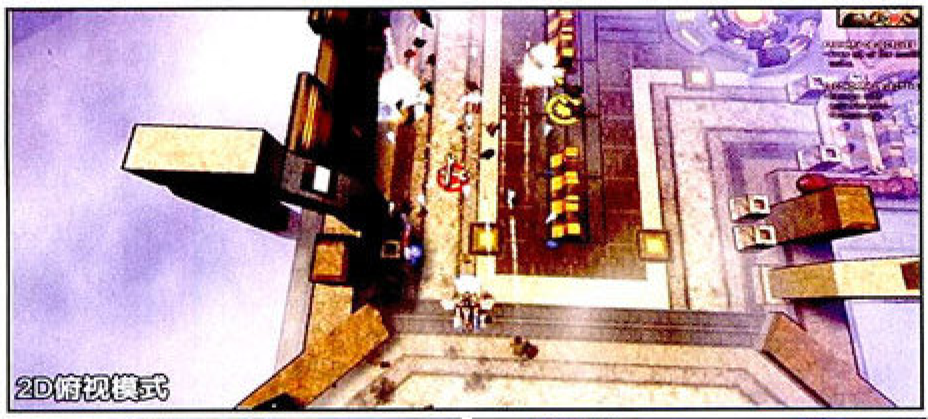
钢铁风暴：燃烧的报应

游戏容量 680MB

英文名称	Steel Storm：Burning Retribution	制作公司	Kot in Action Creative Artel
游戏类型	飞行射击	发行时间	2011年5月22日



这是一款科幻飞行射击游戏，在它的虚拟世界中，玩家需要操控一台悬浮战机，利用各种先进的武器与入侵者作战。画面漂亮，背景音乐震撼，操作简单，是专门为喜欢快节奏，限制时间的玩家设计的。游戏发生在一个可供选择的宇宙中，玩家将控制一个闲心的飞行坦克，它具有最先进的防护和高尖端武器。你的任务很简单，尽管如此，却不是一件小事。你要与外星侵略者战斗到底，你必须获得胜利！游戏最大的特色是可以切换平面俯视角和3D追背视角，适合不同爱好的玩家。


2D俯视模式


3D射击模式

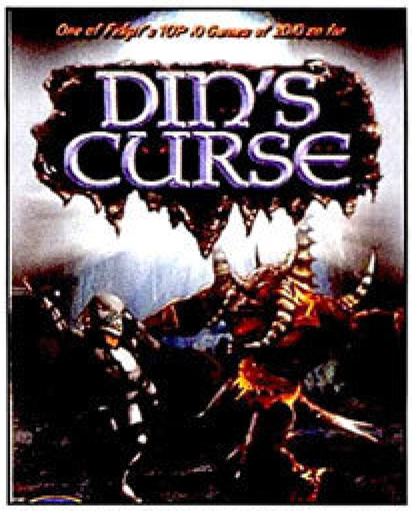

激战BOSS

丁神的诅咒：恶魔战争

游戏容量 200MB

英文名称	Dins Curse: Demon War	制作公司	Soldak Entertainment
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年6月1日

在上期杂志中我们为大家介绍了2011年十款热门的动作角色扮演（ARPG）游戏，虽说游戏本身都是强势大作，但也逃脱不了动则几个G的硬盘空间，对电脑各方面要求都高得惊人。不少玩家疾呼，难道没有又小又简单的吗？当然有！《丁神的诅咒：恶魔战争》就是其中之一。在经历了人类和死灵的第四次大战后，亡灵大军已使世界一片混乱，他们开始肆无忌惮的攻击一切，恶魔之王对此十分满意，它势必要将人类之城Serina夷为平地。而你将扮演英雄来拯救人类世界。这款Diablo类地牢RPG，将有随机地图，NPC及BOSS的动态会随时间流逝而变化，完成任务时有时间限制。




村里能接任务



又是一年E3展就这样过去了，这个坐落于美国的一个展会一直都可以带给全世界玩家意料之外的惊喜。在现在更是将游戏推向了盛世高潮，我们甚至可以看到下一个世代的全新游戏理念正在慢慢向我们走来。展会中一个又一个全新佳作的推出都让我们欢呼，而且令我们惊喜的是本次展出的一些备受期待的大作都可以在游戏系统哪一项中找到“PC版”的影子。而在各个厂商中最后登场的任天堂无疑是最给力，给人惊喜和意外最多的，真可谓后发制人。除了接连不断的大作之外还带来了新的游戏概念——“双屏改变了业界，触摸屏改变了业界，体感手柄改变了业界，裸眼3D改变了业界，现在，轮到Wii U了。”。是的Wii U就这样真真实实的出现了，每一年我们都会被惊喜到。不管如何E3还是那个能够在游戏上给我们带来快乐的E3，接下来就来就让我们将焦点定在新作游戏上吧。

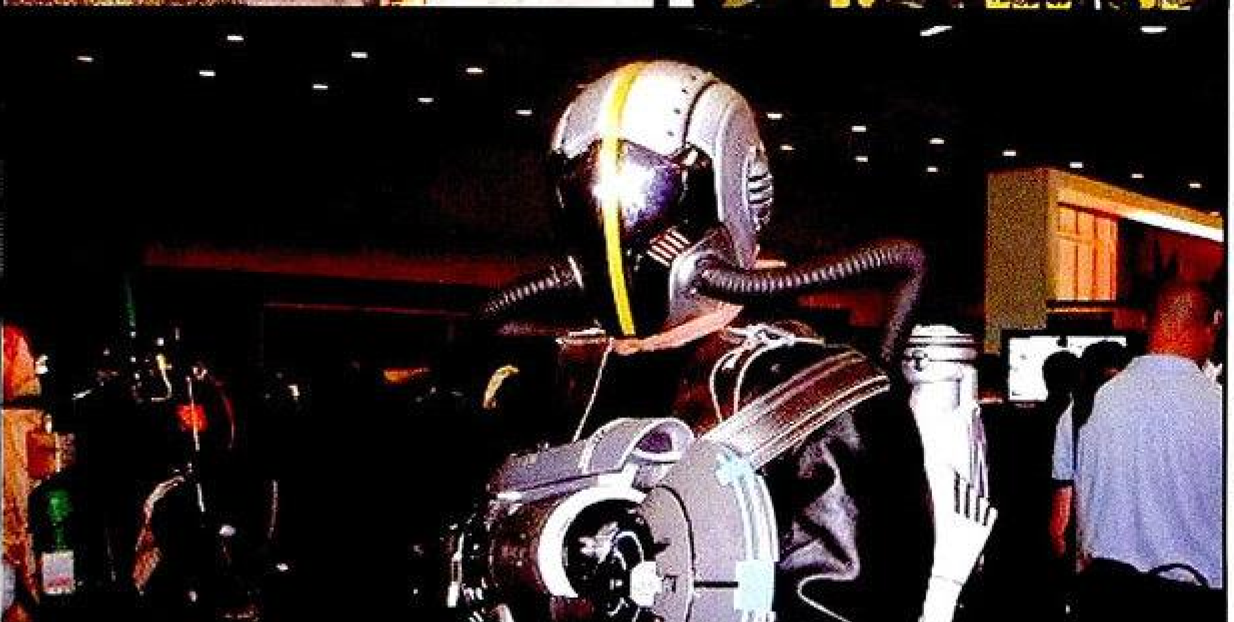
世界因游戏而改变
2011年美国E3展专题报道














PS3
ELEMENTS
WAR
zeevex



史上最大团队 建立刺客王国

刺客信条：启示录

时隔半年，Ezio再度出山

当不少玩家还在回味着《刺客信条：兄弟会》带给他们对于动作游戏的改变的时候，育碧在这次E3发布了系列的最新作：《刺客信条：启示录》。在新作中，这段获奖无数的三部曲最终章当中，刺客大师Ezio将跟随祖先Altair的脚步，展开一趟探索与启示之旅。但这将是一段充满危险的旅程，故事将会引领Ezio前往鄂图曼帝国(Ottoman Empire)的心脏地带君士坦丁堡(Constantinople)。这里驻集了日渐增加的圣殿骑士团扬言要推翻政权，Ezio必须与时间赛跑，展开与圣殿骑士团的最后战役。《刺客信条：启示录》也具备前作中获奖无数的多人联机体验，透过更完善及扩增的内容，允许玩家考验他们的刺客技巧并且对抗来自世界各地的刺客高手。


Ezio再次展开旅途


面对伊斯坦布尔的城堡

大手笔大制作！史上最大团队！

为了研发《刺客信条：启示录》，Ubisoft不仅动用了Ubisoft旗下Montreal工作室约200名的工作人员，同时召集了包括Ubisoft旗下法国Annecy工作室、瑞典Massive工作室，还有新加坡、魁北克与布加勒斯特等Ubisoft成员的协助。

《刺客信条：启示录》游戏创意总监Alexandre Amancio强调，《刺客信条》系列永远是Montreal工作室的作品，而Montreal工作室仍是领导作品研发的单位。但由于《刺客信条：启示录》是款巨大的游戏，要打造游戏、把数据整合入系统当中所耗费的时间与心力相当庞大，所以采用了合作的方式，由多个研发工作室共同合作于此款游戏不同部分。他表示，其实之前《刺客信条：兄弟会》就是

Montreal、Annecy、新加坡、布加勒斯特与魁北克一起合作，可以看到成果是非常的好，因此他们此次合作也非常的兴奋。

游戏中将会重塑一座你从未到访的城市着实不易。育碧了解到如果团队想要忠实地还原整座城市，观光旅行是必须的。《刺客信条：启示录》的核心开发团队到访了伊斯坦布尔（游戏里为君士坦丁堡）以吸收更多有关现代君士坦丁堡的气氛。沉浸在城市的景象与声音，同时拍摄了大量参考图片，育碧开发团队做好了通过Eizo让玩家体验1511年历史故事的全部准备。这一点类似于当年《莎木》，疯狂的进行实地踩点，使得游戏的画面近乎于现实，玩家将会在游戏的同时享受一次伊斯坦布尔的旅行。





出场人物巡礼

Ezio Auditore da Firenze

《刺客信条2》，《刺客信条：兄弟会》，《刺客信条：启示录》的主角，Eizo在我们眼前演绎了出生，少年时期和进入壮年期。起初，这名角色的人生历程被复仇的欲望所支配。他的家人大多都被谋害。后来，他所敬爱的叔叔Mario被Borgias所打倒。直到此刻，Ezio对这些罪恶行径的行为才有了回应。

在《启示录》里，Eizo将初次对他人生的角色产生疑问。杀戮已成了映照他存在的主要行径，但他对自己所拥有的家庭的欲望呢？



出场人物巡礼

Altair Ibn-La' Ahad

《刺客信条》的主角，隐藏了许多神秘的故事。虽然PSP版理清了一些初代结尾的故事，不过Altair的故事仍然迷雾重重，包括他早期的故事还有他在《刺客信条2》的Codex所描述的发现。

《启示录》将通过可操控游戏，揭晓有关Altair的全新细节。同时这也是初次不是由Desmond洞察Altair的故事。Eizo将在他的任务里找寻可洞察Altair的圣器。Desmond，Ezio和Altair，《刺客信条：启示录》将进行三位英雄的故事篇章。除此之外，Eizo终章的故事里还引入了一批全新的角色。



出场人物巡礼

Manuel Palaeologos

如果拜占庭帝国未被崛起的奥斯曼帝国打倒，或许他已经成为了拜占庭的王。事实上，他晚期生活慵懒奢华，不过不采取任何政治策略也绝非能达到。在《启示录》里，Palaeologos仍然与拜占庭帝国的君士坦丁堡有关联，但他同时也与圣殿骑士团有神秘的关系。游戏的主线故事将揭晓是否他的忠诚背叛了拜占庭帝国，还是圣殿骑士才是他真正的召唤。在复杂的纷争下，苏莱曼会见了Manuel Palaeologos——一位有着强大领导才能和神秘哲学观的外国人。苏莱曼从我们的长者Eizo那里学到了有重大意义的观点。



动作部分一点都不含糊

多人模式将成为核心内容

《刺客信条：启示录》维护小组主管Andreane Meunier表示，新作的多人模式将作为游戏的核心部分。其中《兄弟会》里“猫捉老鼠”的游戏玩法设计将再次回归，但会加入更多与游戏进行互动的内容。同时，更大规模的自定义内容和故事任务将加入该作的多人模式。玩家将会了解到Abstergo组织的运作机制等《刺客信条》系列的深度内容。Ezio Auditore将追寻Altair的脚步，踏上寻找和修复蕴含着刺客兄弟会神秘情报的5大圣器之路。这条道路将让Ezio前往君士坦丁堡，一座正在受圣殿骑士团威胁的巨大都市。

磨练充满暴力美学的暗杀艺术-作为Ezio Auditore，掌控着更强大，更睿智的暗杀技术。装配全新的武器和技能，包括钩刃，炸弹制作和增强型鹰之感官。《刺客信条：启示录》将包含作为可操作角色Altair的回归，刺客组织的先导。探索风景如画的设定，从Masyaf，十字军东征时期刺客组织的城堡到华丽的君士坦丁堡，16世纪奥斯曼帝国的大都市。游历在壮阔的景观，体验如画的历史大都市。作为刺客与其他玩家磨练你的技术- 令人称赞的多人模式回归，系统加强，增加更多游戏模式，地图和角色。



改头换面的游戏



如果你的观察力足够敏锐的话，那么你应该已经发现了《古墓丽影》的新作中被去掉了一些东西。劳拉的全新形象相比以往变得更加平凡和普通，并且据Crystal Dynamics的艺术指导Brian Horton说，这位曾让万千玩家着迷的女英雄的性感形象将会一去不复返了。相比于她的性感而言，我们一直都想要创造一个能让更多人接受和喜爱的角色形象，而要做到这一点的一个要求就是展现一个充满魅力并且平易近人的劳拉。

劳拉是考古爱好者，但却不像那种沉迷于书本的古板考古学家。相比其性感而言，她有着更加聪慧的头脑。她是个迷人的女孩，但不是因为她的外表，而是因为她的智慧和她的雄心壮志。基本上，我的想法还有我们关于性感的看法是，劳拉在身处各种困境中时所表现出来的那种坚韧和无畏，以及运用她的智慧解决问题的手段。当看到她从这些危险中生存下来时，我相信玩家也会和我们一样感受到她身上那难以名状的魅力。

她的胳膊依然是裸露的，而且她的衣服会被撕破还会留下破洞，但这并不是为了向玩家露出她的身体。这样的情况是因为她所处的环境十分的艰难和危险，也是为了向玩家证明她也有柔弱的一面。

古墓不再！劳拉换人！



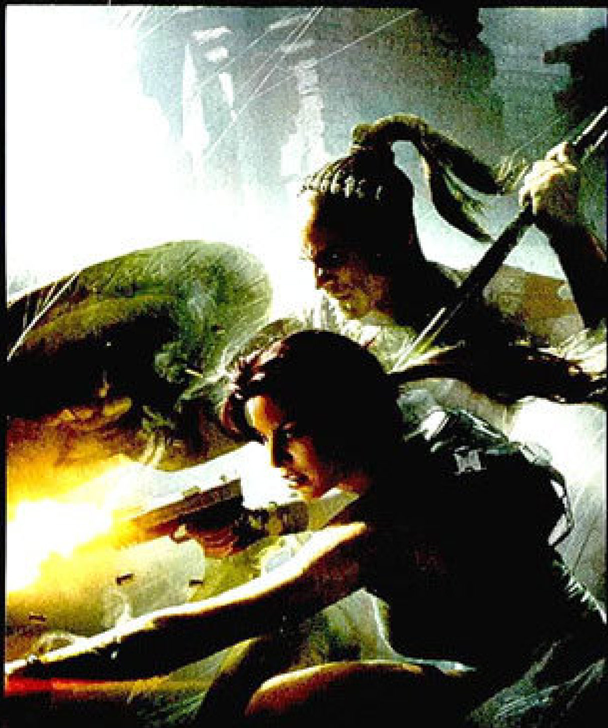
这次的劳拉



之前的劳拉已经奔流到海不复还了

曾几何时，《古墓丽影》就是动作游戏的代名词，系列第一部于1996年发行。游戏的特色采用了女性角色为主角来进行冒险，游戏的成功也连带的将身材火辣、剽悍敏捷却又有着高度知性的动作派考古学家劳拉（Lara Croft）推上电玩经典角色之列。劳拉九岁的时候，在喜马拉雅山区遭遇了一起坠机事故。她幸存了下来，但是从此失去了母亲。在历经 10 天的令人不可思议的艰难跋涉后，小劳拉独自一人从坠机地点徒步来到了尼泊尔的首都加德满都（Katmandu）。在她童年的剩余时光中，劳拉都被她的父亲：考古学家理查德·克劳馥（Richard Croft）伯爵严密监护着。劳拉十八岁时，她的父亲去世。劳拉继承了克劳馥家族的遗产以及伯爵头衔。从那时起，她的名字就与 16 处世界重大考古发现紧密相连，劳拉·克劳馥声名鹊起。

在E3上，日本史克威尔公司宣布了最新一代劳拉作品，游戏名字就叫《古墓丽影(Tomb Raider)》，讲述年轻稚嫩的劳拉是如何经历精神及肉体双重考验成为智勇双全的熟女，听起来似乎是古墓系列的前传。其实这年头系列游戏搞个前传后传中传一点都不稀奇，之前的《鬼泣5》不也号称是整个系列的前传，所以此次的古墓前传也效仿鬼泣来了个形象颠覆，按照负责游戏开发的“Crystal Dynamics”工作室的话来说就是：“忘了你所知道的(旧)劳拉的一切，劳拉将以全新的姿态获得新生。”这口气俨然和鬼泣那个倒霉的创意总监一个调调啊！搞什么啊！





或许这样摔下去也用了动作捕获技术哦

异想天开的新技术

如前所述，游戏讲述的是劳拉年轻时的故事，因此她在游戏中被设定为21岁。“生存”将是本作的核心要素。缺乏经验的劳拉因船难流落到孤岛上，他除了要寻找食物和饮水维生外，还需要组合与利用各种工具清除障碍。游戏中存在营地系统，除了可以在这里合成工具外，还能快速到达岛屿的各个区域。

看起来，本作的自由度相对以往要大幅提高。玩家在岛上可以自由探索，不过由于初期能力和工具的缺乏，岛屿的很多区域是无法进入的，只有日后劳拉的能力达到一定程度才可以到达。Crystal Dynamics工作室表示，劳拉将经历一次难忘的冒险。她在这次遭遇中学会了生存技巧。游戏中将出现的武器包括弓，霰弹枪和手枪等。另外，战斗上游戏抛弃了以前的锁定系统，改为自由瞄准模式。

由于所有的动作都采用了动作捕捉技术，因而游戏看起来相当真实流畅。还有，本作将出现不少血腥的死亡镜头，比如劳拉的双腿被巨石压住，然后另一块巨石砸碎她的头。又或者是她被一个疯狂的人刺杀后再合上她的眼睛。如果想看到这位美丽女士遭受各种残酷死亡，那么本作将很好满足你(这什么恶趣味……)。

这真的是全新的技术吗？自由度的提高这早已被以ROCKSTAR为首的公司玩的不新鲜了，而所谓的动作捕获技术，这在电影里司空见惯，制作组无非是把一些陈词滥调改头换面包装了一下，这不会达到他们预想的效果，反而将老玩家心目中的劳拉丢失了。如果中国的汉化组胆子稍微大点，把劳拉翻译成劳瑞或者其他什么的，这个游戏完全可以当一个新游戏来玩。



劳拉胸变平了

更人性化的劳拉

过去的劳拉挺着N公斤的大胸，翘着比S还S的翘臀，照样能过五关斩六将，而现在，劳拉从“神”变成了人。玩家对于劳拉的印象还是酥胸翘臀、她的官邸和各种冒险生活，而更人性化的设定或许能让劳拉更能被玩家所接受。

就像Crystal Dynamics的全球品牌总监Karl Stewart所说的那样，劳拉现在只是个脆弱的女孩子。对我来说，我更喜欢这样的劳拉，或许可以被解释为是一种缺陷美，之前的劳拉太完美了，以至于她就像是外星来的一样。

让角色更人性化并不是一件坏事。最近就有许多游戏，成功地将主角“变成了人类”而被玩家所接受，原因很简单，他们不是超级英雄了：就好比《神秘海域》系列和《暴雨》以及《合金装备》系列。尽管这些游戏的游戏体验大相径庭，但基本的原理是一样的：让他们受更多的伤，充实他们的内心情感世界。

当然，每件事总有其两面性：尽管过去的劳拉太“刺激”了，但有一点是肯定的，玩家们知道她是个女强人，可以应对任何情况，她主宰了游戏，而不是游戏主宰她。但新的劳拉呢，她是否能生还，很大程度上取决于周围的环境，也就是说游戏主宰了她，在面对一个又一个挑战的同时，我们还要担心她是否受伤。

考虑到劳拉在玩家心目中根深蒂固的形象，我不紧对这位新劳拉是否会成功地打动玩家感到担心。过去我们的看到的是一个手拿双枪，各种乳摇摆臀的女神，而现在，我们看到的是各种伤口、各种挫折和各种不给力的普通人。

最后，我在这里不能对《古墓丽影9》和新劳拉做出过多的评论，没有了大胸是否还有人看劳拉，这还得让玩家自己去体会。不管怎么样，Crystal Dynamics的这次创新和改革是值得肯定的，在游戏业，不创新必定会被毁灭。让我们一起祝新劳拉能再次成为我们心中真正的“女神”吧！



敌人同样具有古代气息



换汤不换药的场景



又一场显卡革命

上古卷轴5

The Elder Scrolls V

SKYRIM

全新引擎激发显卡革命

Bethesda的社区经理在E3上公布，“现在我们可以公布的是，《上古卷轴5》所用的引擎是一款全新的引擎，而且它的效果简直棒极了。”随后，另一游戏媒体的报道也证实说，“《上古卷轴5》的引擎是全新的引擎，有全新的画面效果和游戏系统设置，很快会有进一步消息。”

从《上古卷轴5》首部宣传影片中，似乎透露了来自龙族的邪恶势力兴起，而这股势力早已经被人们遗忘，一股沈痛的声音在呼吁着人们必须采取行动，这股势力已经悄悄地回来，一旦时间到来、没有准备好的天际之子将会血流成河。

Todd表示对于新作的图像部分，Bethesda有明确的改进目标，“我们这次致力于改进游戏人物的面部表情和动画，整体的图像当然也会变得更加漂亮。”Todd说道，“我们现在正在解决弹出的问题，这次争取让PC、 Xbox360、PS3画面一样好，当然在电脑上会有更高的分辨率和画面提升空间。”



新的引擎造就完美的画面

在物品菜单方面也会发生不少的变化，新作中将允许玩家像很多解谜游戏一样旋转查看每样物品、装备，清清楚楚的看到每一个细节，在很多情况下，这是解决游戏中部分谜题的重要环节。《上古卷轴》系列有一个很大的特点，就是游戏中有大量的图书和文档，在新游戏中，阅读文字时会出现3D界面，取代过去的2D平面界面，让玩家有更真实的阅读体验。



这样的画面让玩家身临其境



上古的战争

世界与故事

《上古卷轴5：天际》地图的大小大致和《湮灭》相同，包含着5个主要的城市和130个地下城，每个地下城里都有谜题和陷阱等待这来访者，玩家依然可以使用快速旅行往返于自己已经去过地方，以此来节约路上花费的时间。之前我们已经报道过，《上古卷轴5：天际》将会采用《辐射3》的等级系统，每个地下城敌人的等级都会参照玩家第一次进入时的等级锁定，这样玩家即能体验到势均力敌的艰苦战斗，也能在练级后体验到虐杀的快感。

这次游戏的主线剧情大概要花费20小时才能完成，而支线剧情将会给玩家带来上百小时的满足体验，为了更进一步的突出主线情节和减少支线所犯下的无谓错误，游戏的整体故事情节将会比《湮灭》少一些。在游戏中，龙不是一种罕见的生物，玩家角色每干掉一头龙都能让自己变得更加强大，增加一个龙魂值来解锁新的龙之技能。



美式的龙与地下城游戏



人物画面


看来我们要换显卡了

战斗系统

许多从《晨风》流传下来并在《湮灭》中延续的战斗方式都将在《上古卷轴5：天际》中消失，比如说后退的速度将会大幅减慢，这样玩家就无法轻松一边攻击敌人一边后退了，平衡与不平衡之间不断转换的实现也让战斗更加有难度，在你成功击中敌人时，会打破敌人的平衡状态，他会像现实中一样蹒跚后退，这时你就可以给他更大的伤害，这就让准确攻击有着更大的意义。

盾牌也不像过去那样有用了，你必须掌握好时机才能格挡下对方的攻击，否则再好的盾牌也是浮云。虽然格挡难度增加了，但同时好处也变多了，成功的格挡同样会造成敌人失去平衡，防守反击变得更为实用。双手武器和双持也可以格挡，但风险会更大。

在新作中，可能会出现类似于动作游戏中的终结技，在你成功杀死一个敌人后，游戏会“奖励”你一段华丽的动画。此外，一些特殊技能会带来额外的Perk，比如剑的技能会有更大的几率出现重击，斧子会更容易带来流血，钉头槌擅长破甲等等。

与《晨风》和《湮灭》相比，《上古卷轴5：天际》中的弓会和近战武器有着更大的区别，Bethesda曾经高度评价过一个提升弓箭伤害但减少弓箭数量的Mod，这可能就代表了未来的发展趋势，你可能手中只剩下一只箭，但就这一只箭却可以改变整个世界。游戏还会提升潜行在弓系技能中的地位。

匕首的地位将被加强，这也就意味着盗贼的春天即将来临，潜行技能将会极大提升匕首的效果，一次成功的被刺会带来10倍的伤害，尽管Todd还没有确定最终版本中的设定。

新作中还为潜行增加了另外两种敌人状态，“感知”和“忽略”，“感知”理所当然就是“警惕”的前一阶段，而就算被敌人发现了，如果你重新让敌人一段时间内看不到你，就会达到“忽略”的阶段，弥补自己的失误。


这次英雄


敌人

受到《生化奇兵》的鼓舞，《上古卷轴5：天际》将回到《晨风》区分魔法与武器的时代，尽管玩家依然可以一只手装备魔法另一只手装备武器，但一边舞剑一边放魔法的时代已经一去不复返了。

现在你可以将魔法和一些道具结合起来使用，比如说先用陷阱限制住敌人，再用一个火球术制造出更大的伤害。魔法在新作中被赋予了更多的个性，魔法的不同等级会造成不同的伤害和效果，魔法的种类也会丰富很多，不再只有火球和闪电好用。魔法战斗也加入了更多的策略，玩家需要掌握时机和实时防御，不再是单纯的狂轰外加拼药水。

无多人模式

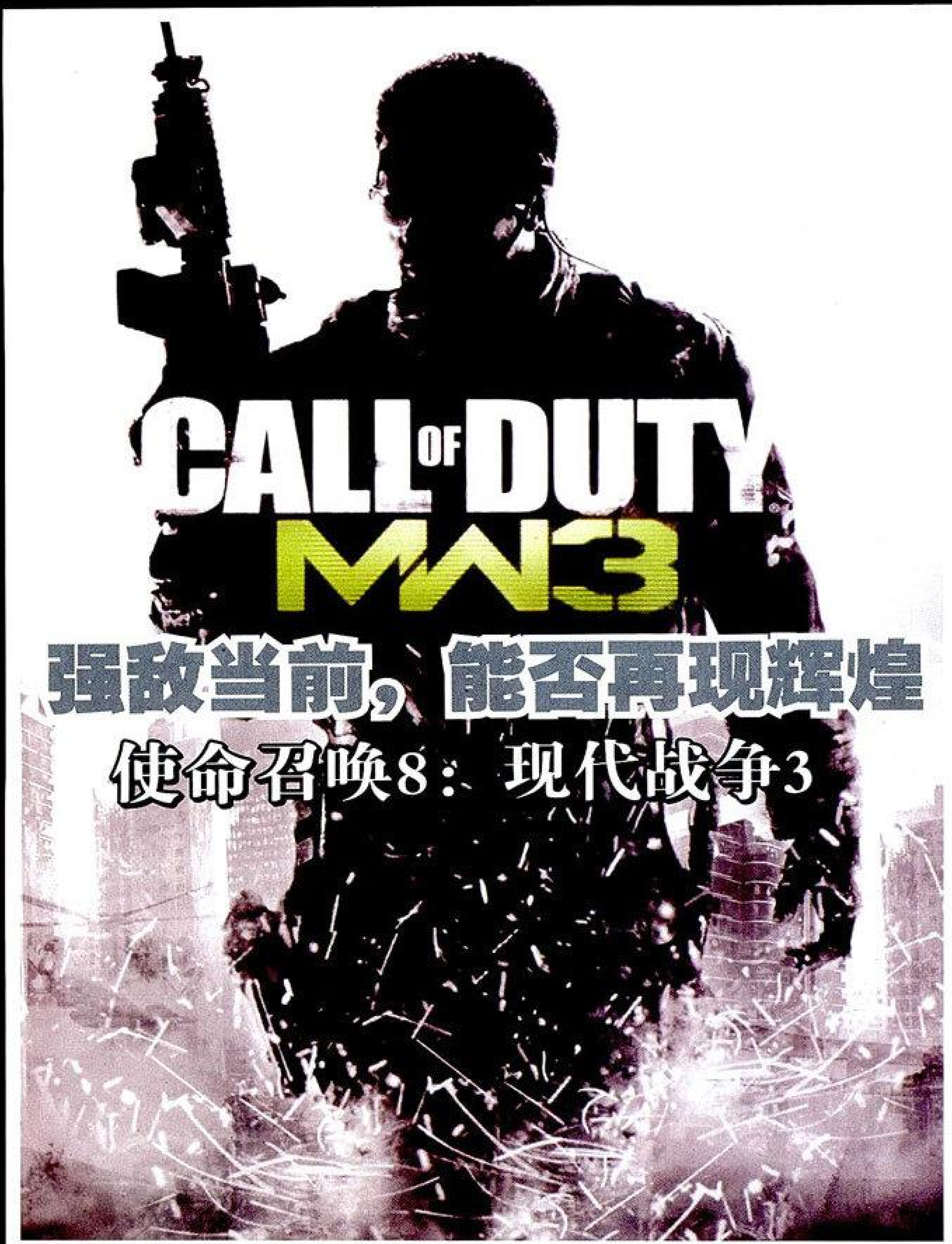
Bethesda使用了Havok动画系统《上古卷轴5：天际》中依然支持制作MOD所用到的.nif文件除了《上古卷轴4： 湮没》中曾使用的“快速旅行（Fast-travel）”系统，《上古卷轴5：天际》还将包括“运输”系统，主角只需支付一些费用即可前往其他的城市，包括尚未去过的地方。

游戏中将包括一些低等级角色无法存活的地方，龙的数量将不再是固定值，龙将和其他生物一样随机出现。实时对话系统将不再带有放大视图，但功能与《湮没》类似，新的战斗系统将帮助角色向各种不同的方向发展。游戏中的每个原型将都有加工制作技能。尤其是令人着迷的魔法加工系统，玩家可以以此对物品进行加强。此外，我们还得知一个非常重要的信息，那就是《上古卷轴5：天际》将支持DirectX 11。

Tod Howard说：“是的，《上古卷轴5：天际》将支持DirectX 11，不过目前尚不能肯定我们会具体用到DirectX 11的哪些新特性。我们的开发人员也会尽力使游戏在不同平台上的效果基本一致。”

而关于不支持多人模式的问题，Tod Howard也给予了解答，他说：“实际上，多人游戏模式的问题我们每次都在讨论，但最后的答案还是否定的。我们并不是不喜欢多人游戏，但我们内心深处最喜欢的还是制作一部最好的单机游戏。广大玩家在社区所提的建议主要有两个，第一是希望游戏中能有更多的龙，第二是多人游戏模式。你看，我们目前不是已经满足了玩家其中的一个愿望了吗？”


游戏仍然没有多人模式



强敌当前，能否再现辉煌

使命召唤8：现代战争3

经典依旧

展示版分为两个关卡。第一个关卡的地点在美国，在那里，俄罗斯极端民族主义者正试图占领大苹果城（美国纽约市的别名）。虽然这剧情来得有点突兀，我们还是坐着直升机加入了战斗。不幸的是，直升机在半路上被敌人（万恶的俄军）打坏了，我们努力地操纵着直升飞机保持平衡，最终强行着陆成功。打开变形的机舱门之后，我们会和新人物Sandman有一段简短的对话，我们已经来到了地面上，寻找掩护并收集弹药吧。

前方的街道上到处都是敌方战斗人员，我们呈之字形移动着，迂回在燃烧的汽车和塌毁的道路间，一边寻找掩护一边打击那些阻挡着我们去路的敌人。在试玩进行到一些特定地点的时候，敌方的直升机会沿着水泥建筑物之间的狭窄通道悄悄潜近下来。在这一过程中，我们会看到破烂的美国国旗在微风中飘扬，摄影机的视点角度与9.11恐怖袭击有着诡异的相似之处，就像你在镜头前面看过100万次的那样。



银行门前的台阶变成了战场；烧焦的公共汽车则成为我们躲避敌人攻击的路障；就这样我们沿着小路一寸一寸地缓缓向前推进。战斗是一种短程火力和远程火力混合的模式，如同我们在《使命召唤》系列中熟悉的那样，不过游戏中的工具相比前作得到了改进。突击步枪上增加了一种新型号的铰接式观测仪。用它点击一个方位的时候，我们将透过ACOG（美国陆军特种部队采用的反射/折射式光学瞄准器，分有固定放大倍率和可调倍率，可行远距精准射击或是近接快速反应射击。）看到一切；如果手腕忽然摇动使它转向侧面，定位锁紧装置仍然会把目标锁定，但在近处的目标则将出现红色的瞄准点显示。闪光雷长久以来一直都是好士兵的战术工具，不过就像大家知道的那样，将闪光雷投进一间大屋子往往并非最好的方法。全新的九重闪光雷将帮助解决这一问题，它能够在手雷爆炸的同时分裂出多个小爆炸和明亮的闪光，将整个屋子里的人在刹那间搞得头昏眼花。

E3现场试玩版本疑为造假

很多在场人员怀疑在微软展区展示的《现代战争3》demo并不是由Robert Bowling控制的，现场演示的视频甚至有可能并非实时画面，而是播放的录像！

当时，Infinity Ward的Bowling在微软展区登场，手握一个手柄操纵demo中的人物。没想到的是，屏幕上竟出现了“请重新连接手柄”的字眼。此时台下已经响起了笑声，因为画面中的人物仍在继续活动，丝毫不受手柄未连接的影响。


演示视频截图

更有甚者，外媒Eurogamer在仔细对比了现场画面后发现，Robert Bowling的操控与演示画面中的人物行为并不一致。此外，Bowling的私人屏幕在演示过程中一直是一团漆黑，更加印证了这一猜测。

实在是非常奇怪，动视有必要用一个视频来欺骗大家吗？难道是Robert Bowling游戏技术不佳，由后台某位技术人员“代玩”？又或是现场临时出了状况，手柄无法连接，导致现场被迫改用演示视频？



太狼没有认出这把枪

生存模式

在该模式中，玩家将面对潮水般的敌人，难度一波比一波难。最终，玩家将遇到捆绑有炸弹的军犬，带有防暴盾牌的敌人以及一系列尚未公布的强力敌人。杀死敌人可以得到金钱，玩家可以使用金钱购买或升级武器。随着人物的升级，还可以解锁物品。这也给了玩家继续战斗的理由。奖励系统是生存模式最大的亮点，也是最好的补充。（这不就是T组的僵尸模式风格吗？）

最重要的是，玩家在生存模式中将有独立的等级。目前等级标准还没有公布，不过很可能会和多人模式中的等级系统差不多。到达50级之后，玩家可能会有名人堂模式或是其他奖励。

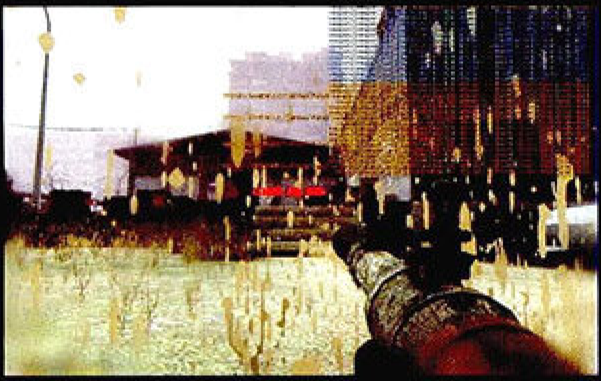
想必几个月后当《战地3》和《现代战争3》都上市时会是一番非常有趣的情景。《现代战争3》尽力在其成熟的一套体系中进行完善，《战地3》则在尝试不同的游戏风格。离这两部游戏上市还有一定的时间，让我们期待它们在后面还有更劲爆的公布。



海上追逐



本作激战感觉依旧



FPS强敌环绕

《使命召唤4：现代战争》是PC史上最为叫座的作品之一，在很多网站上可以看到，现在还有很多玩家在谈论这部游戏，甚至还有新玩家在不断涌入。《现代战争2》在主机平台上相当流行，特别是Xbox 360平台，该平台共计售出数百万套。PC版在上市时服务器有些问题，这也使得很多PC玩家离开了游戏。于是有很多人愤恨地表示《现代战争1》比《现代战争2》好了很多。

现在，它的后续作品《现代战争3》即将在今年11月上市。摆在它面前的有三个大问题：

第一，《战地3》将在它之前上市。如果E3上公布的消息没错，那么《战地3》将在10月25日上市。《战地3》已经获得了“本年度最受期待作品”的称号，有很多玩家都对《战地3》颇有兴趣。《现代战争3》在《战地3》之后几天才上市，很可能一些囊中羞涩的玩家忍不住诱惑购买了《战地3》之后已经没有能力再购买《现代战争3》了。此外“使命召唤：精英”的收费服务与战地相关的免费服务可能也会使玩家离开CoD系列。

第二，《现代战争3》中没有什么实质的新内容。游戏使用的是老引擎，也就是说画质并没有什么质的飞跃。游戏模式也完全一样，只是多了点儿“精英”服务。很多人关注《战地3》是因为它与《战地2》十分不同。

第三，《现代战争3》很容易让人玩腻。《现代战争1》之所以有那么多老玩家还在与同样的人玩同一个地图是因为《现代战争1》拥有一批极为忠实的玩家。有许多《现代战争3》的玩家和此前的《现代战争2》和《黑色行动》的玩家一样，玩了一两个月之后就玩腻了，随之投向了其他游戏的怀抱，有的则重回《现代战争1》。《战地3》很可能会吸引大批《战地2》的玩家，而这些玩家很可能将成为《战地3》的忠实玩家。

《现代战争3》是否还能重塑《现代战争1》的辉煌？难度大了点儿，因为《现代战争1》在某种程度上已经成为了《现代战争3》的敌人。不过一切仍然值得我们期待，因为没有哪一部《使命召唤》作品是吃素的。

故事剧情

《使命召唤8：现代战争3》的故事紧接其第二部。Price、Soap和Nikolai来到了印度的达兰萨拉（Dharamsala）休整。在那里，他们又遇到了马卡洛夫派来的伏击队，于是又开始了逃亡。在此玩家将扮演Nikolai的朋友Yuri。

随后，故事来到了纽约。俄军正沿着哈德逊河向这座大苹果城展开攻击。玩家将扮演三角洲部队成员Frost，在Sandman的指挥下摧毁纽约证交所楼顶的干扰塔。玩家将乘坐黑鹰直升机前往这一地点。游戏的第一关叫做“黑色星期二”。

画面一转，六个月过去了。此时玩家将扮演俄罗斯总统专机上的保卫人员。俄罗斯总统正要去和美国签订合约。不过，马卡洛夫的人劫持了俄罗斯总统。这之后，我们又见到了Soap和Price。这一次他们正与南美的一家军火商会晤。原来，马卡洛夫对化学武器产生了兴趣。

随后，画面跳到了欧洲。玩家此时将扮演英国SAS战士，前往伦敦港组织大规模杀伤性武器的扩散。在伦敦的地铁站将发生追逐战，地铁隧道发生爆炸，英国议会门前的一辆卡车也发生爆炸，释放出了致命病毒。欧洲的大部分城市都将收到影响，于此同时俄罗斯人也展开了进攻。Price发现，原来南美军火商欺骗了他，他又来到了索马里，探查得知马卡洛夫和他的人正在巴黎。

随后镜头切到了汉堡。玩家此时扮演美军坦克手，地域俄罗斯坦克的进攻。德国大战之后，又回到巴黎。玩家扮演AC-130的炮手。经过调查原来马卡洛夫正在布拉格。于是玩家又扮演Yuri，与Soap等人准备伏击马卡洛夫。不过为时已晚，马卡洛夫已经逃到了捷克的山区。有线索称俄罗斯总统的女儿正在柏林。于是一行人又赶到柏林保护总统之女。玩家扮演Frost，找到了总统女儿并一路护送她逃离战火纷飞的柏林，但Frost失败了，总统之女中途被人劫走。

最终，场景来到了迪拜。Price、Yuri和Sandman将与马卡洛夫展开最终决战。此役终于打死了马卡洛夫。



守卫基地



动作

Driver

合金装备：崛起

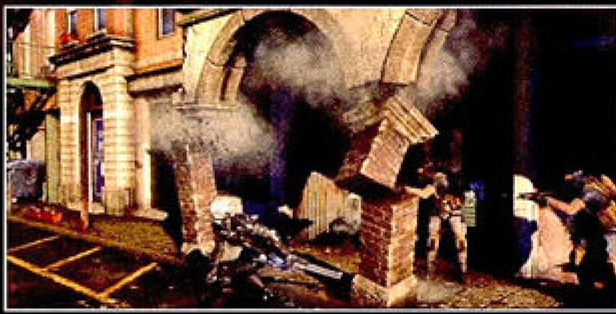
推荐人群：合金装备系列爱好者

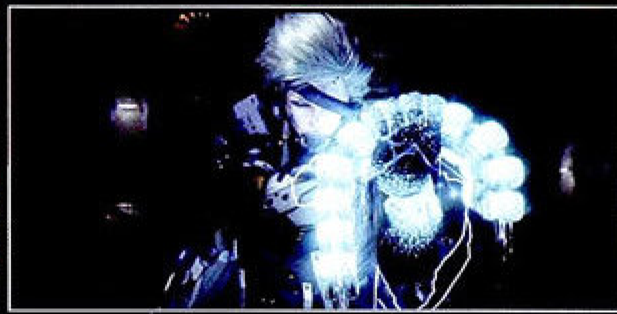
英语

● 游戏公司 ● Konami

● 发售日期 ● 2012年

期待度 A



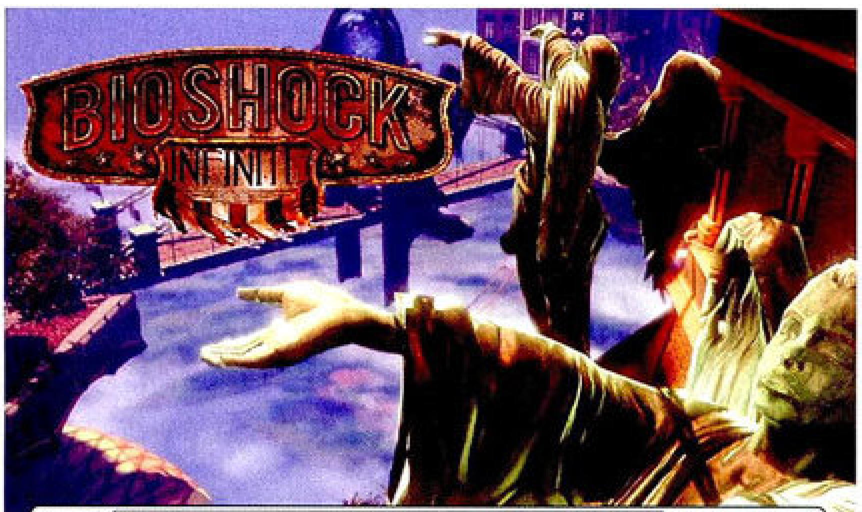




本作其实在距最初公布已经过了两年的时间了，而在我们去年的E3介绍文章中也提到过该做。但是在这两年间始终消息甚少，甚至曾被外界一度认为早已取消开发计划。但是在最近一段时间关于本作的消息多了起来，而我们从制作人的发言中也知道了为什么会一度失去音讯的理由。

"我们在重做引擎，避免出错。游戏的画面也会相当令人震惊。《崛起》项目的重要性堪比《合金装备4》。我们的开发人员也会尽力保证游戏在 每个平台上都能有最好的表现。"

本作游戏主角将以《合金装备4：爱国者之枪》中的雷电为主角来通过另一个角度了解合金装备的故事，而最最令人兴奋的则是该作的发售平台上清清楚楚的写上了PC。



射击

Driver

生化奇兵3：无限

英语

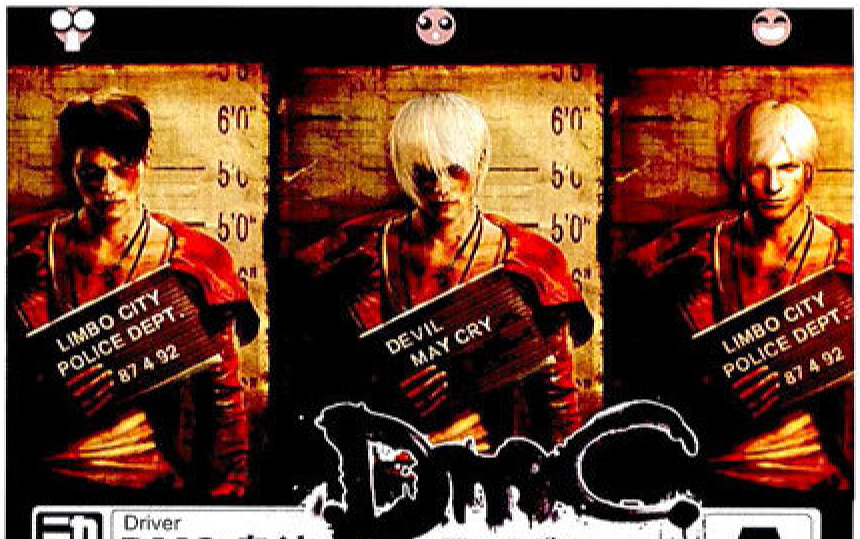
● 游戏公司 ● 2K Games

● 发售日期 ● 未知

期待度 A



生化奇兵系列的新篇章，故事时间是发生在1912年，这回地点不再是海底城"乌托邦"Rapture，而是一座巨大的空中之城"哥伦比亚"。老实说我真的没想到这个还会继续出续集，因为之前海底城的故事已经将该作而前作留下的震撼做了很好的收尾，希望不要是狗尾续貂之作。毕竟《生化奇兵》吸引人的并不仅仅是因为光怪陆离的世界，而是在这个非正常世界中的光辉。



动作

Driver

DMC 鬼泣

英语

● 游戏公司 ● Capcom

● 发售日期 ● 未知

期待度 A

就算不用制作人的话来说，谁都看得出这部《鬼泣》将会成为系列的重生之作——因为本作中但丁形象天翻地覆的改变，绝大部分玩家都抱有强烈的抵触心里。为什么深入人心的角色设定会突然改变呢？下面这幅图也许为我们揭开了真相，图中的这位游戏创意总监表示但丁的新形象"非常的帅"……



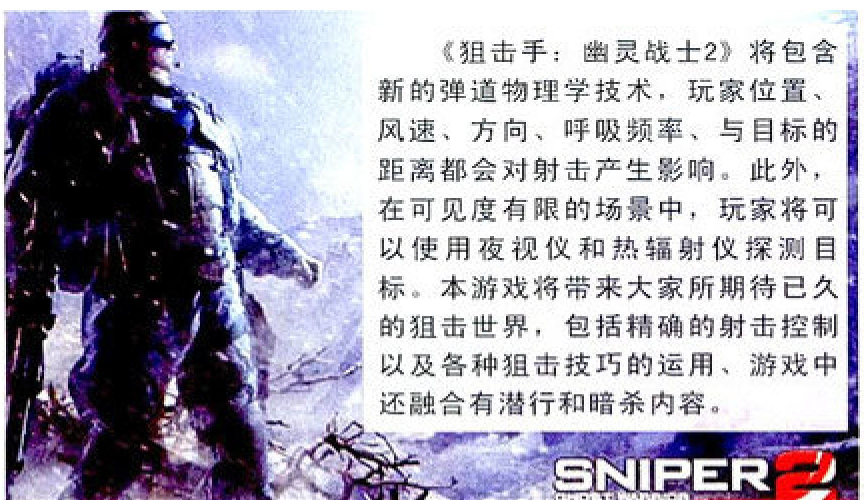
动作 Driver **黑暗血统2** 推荐人群：动作游戏和前作FANS 期待度 **A**

英语 ● 游戏公司 ● THQ ● 发售日期 ● 2012年

仍旧由前作开发商Vigil Game制作，由THQ发行，前作一经发售便大获好评，尝到成功之时，THQ便暗示系续作已经在开发中，但直到之前都消息甚少，不过从现在公布的消息来看已经可以确认不少的东西了。《暗黑血统》中最后CG提示还有4个骑士正在从天而将，故事可能会延续1代得剧情玩家也许可以控制多名骑士来完成任务这样的猜想看来会成真。游戏已经公布的另一位骑士“死亡”的部分游戏截图。



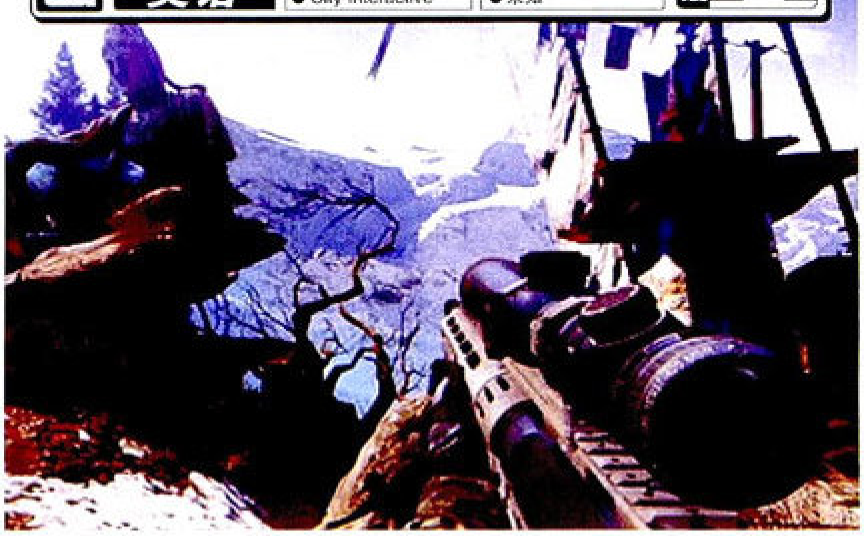




《狙击手：幽灵战士2》将包含新的弹道物理学技术，玩家位置、风速、方向、呼吸频率、与目标的距离都会对射击产生影响。此外，在可见度有限的场景中，玩家将可以使用夜视仪和热辐射仪探测目标。本游戏将带来大家所期待已久的狙击世界，包括精确的射击控制以及各种狙击技巧的运用、游戏中还融合有潜行和暗杀内容。

射击 Driver **狙击手：幽灵战士2** 期待度 **A**

英语 ● 游戏公司 ● City Interactive ● 发售日期 ● 未知





战略 Driver **权利的游戏：创世纪** 期待度 **A**

英语 ● 游戏公司 ● Cyanide Studios ● 发售日期 ● 2011年7月

Cyanide工作室日前正式公布了根据乔治·R·R·马丁创作的奇幻小说《冰与火之歌》第一部改编的即时战略游戏，其实《冰与火之歌》在国外还是有相当的人气的，同时如果仔细阅读过本杂志的话就会发现在卡牌栏目中也有《权力的游戏》这一名字，他们确实都同样是根据这部历史小说改编的，而卡牌本身也有着出色的设计，希望在本游戏上市后可以让更多人知道《权力的游戏》。





动作 Driver **小龙斯派罗的大冒险** 期待度 **A**

英语 ● 游戏公司 ● Activision ● 发售日期 ● 2011年9月

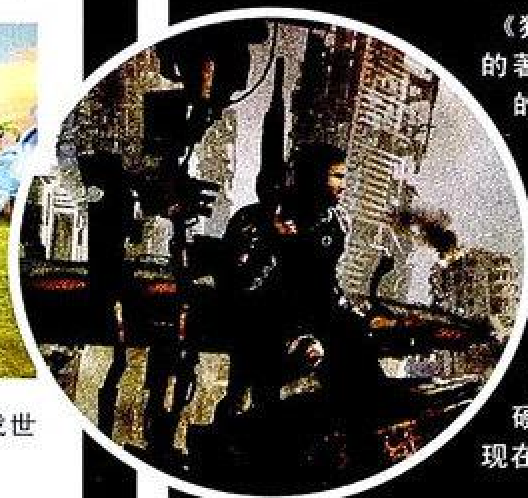


动视的这款游戏走的是趣味冒险风格，这是一只非常口耐的恐龙冒险的故事，独特的风格的诙谐的口味应该会受到不少怀着童趣玩家的喜爱，在《小龙斯派罗大冒险》中，每个角色都包含独特的力量和个性的游戏世界。玩家可以组队游戏，也能进行对战。

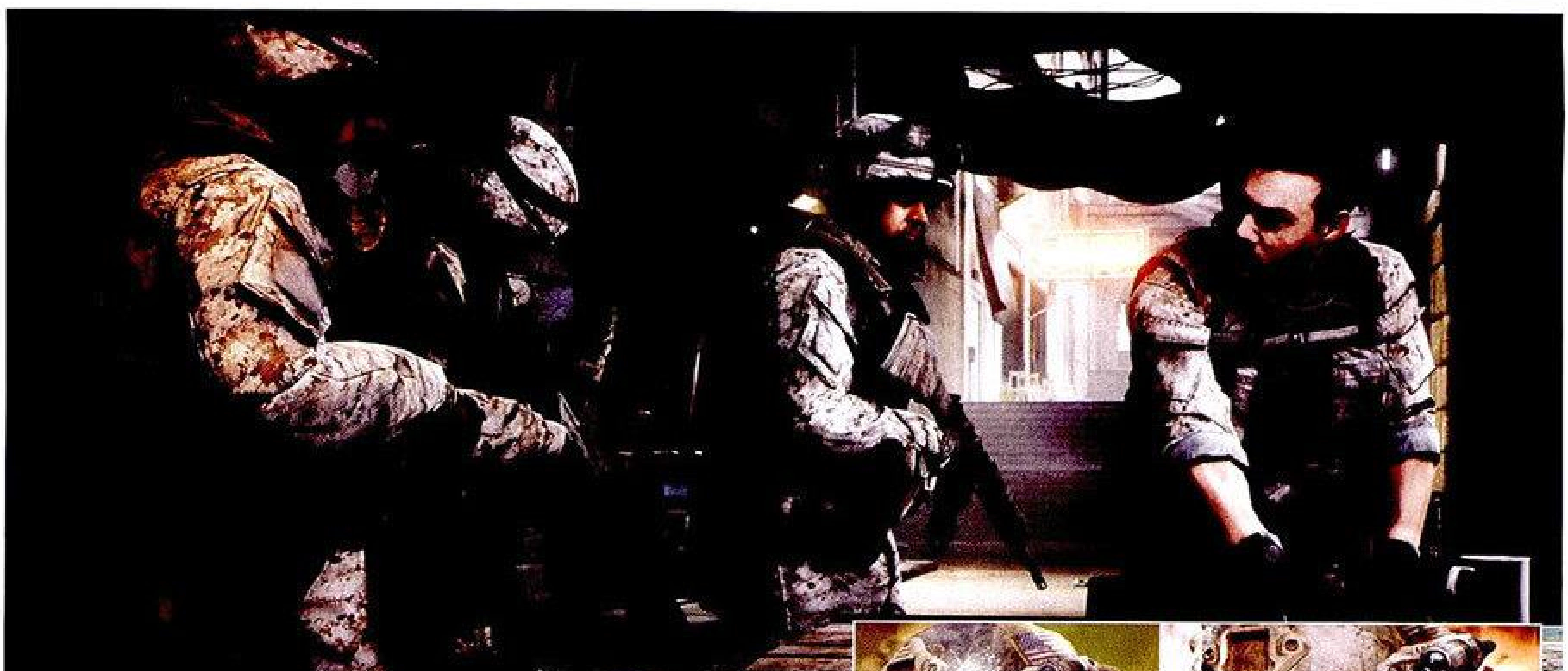


射击 Driver **狂怒** 推荐人群：FPS的玩家没理由错过吧 期待度 **A**

英语 ● 游戏公司 ● id software ● 发售日期 ● 2011年9月



《狂怒》是曾经开发《雷神之锤》系列的著名游戏开发商id software所开发的一款全新FPS游戏，该游戏是采用id software下一代3D引擎——idTech5的第一款作品，故事发生在后启示录时代，美国西南部的马路英雄背景下。自《狂怒》第一次闯入玩家的眼球，我们就意识到了它绝对是一款FPS佳作，同时还是一款你不一定能轻松驾驰的硬件杀手。不过也因为种种原因直到现在还未推出。



射击 Driver **使命召唤：现代战争3** 期待度 **A**

英语 ● 游戏公司 ● Infinity Ward ● 发售日期 ● 2011年11月

值得等待的FPS大作，“《使命召唤：现代战争3》和《战地3》哪一个才是本界E3上最出彩的FPS游戏”这句话本身就已经不再需要对游戏最好的描述了。游戏将一贯以往的风格，并且力争将“现代战争”三部曲做到尽善尽美。



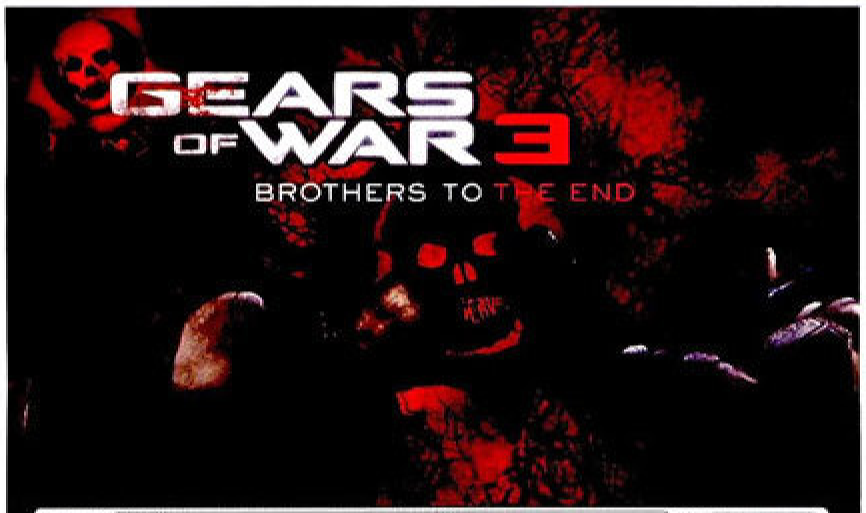
《黑道圣徒3》系列的第三部作品——《黑道圣徒3》，黑道圣徒3算是一个前传，它讲述的是整个故事章节最开始的部分，玩家将扮演一位犯罪组织中的精英成员。目前，游戏还在开发之中，开发商依然是Volition，该游戏也将作为四月号《GameInformer》杂志的封面游戏。



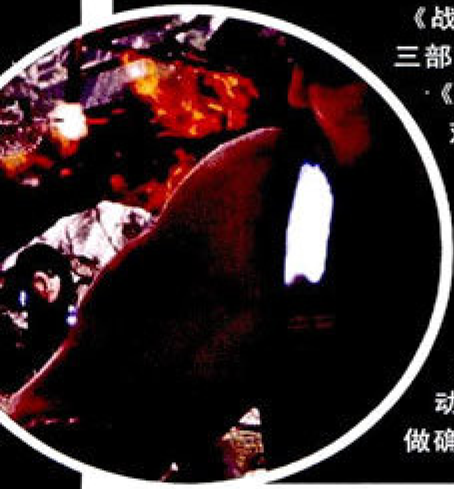
动作 | Driver 黑道圣徒3 | 推荐人群：黑道游戏挑战者 | 期待度 A
英语 | ● 游戏公司 ● THQ | ● 发售日期 ● 2011年11月







射击 | Driver 战争机器3 | 推荐人群：一如既往的战争机器玩家 | 期待度 A
英语 | ● 游戏公司 ● Epic Games | ● 发售日期 ● 2012年



《战争机器3》是《战争机器》系列的第三部作品。回顾历史，在以往的E3展会上《战争机器》系列总是以逼真绚丽的游戏画面效果得到许多玩家以及多为制作人的肯定。游戏故事叙述未来世界的人类与地底种族罗卡斯之间的生存之战。游戏类型并非常见的第一人称射击游戏，而是采取背后视点的第三人称策略动作游戏，能更清楚的显示出玩家所操作角色的一举一动，与环境的互动也更为生动丰富。该做确定将于2011年秋季与大家见面。



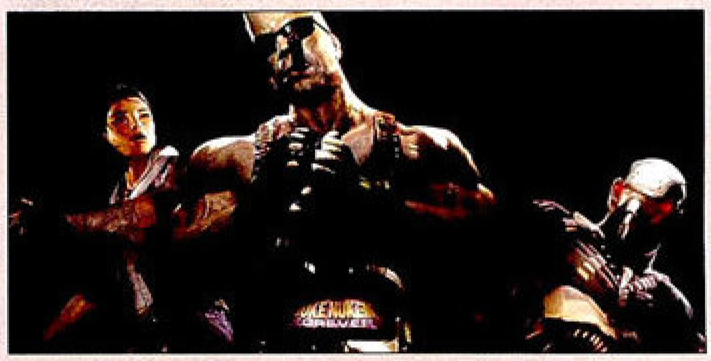
射击 | Driver 魂斗罗 | 推荐人群：泪流满面的老玩家们 | 期待度 A
英语 | ● 游戏公司 ● Konami | ● 发售日期 ● 未知

Konami在ER3公布了于1987年出现在大型游戏机，家用主机的经典游戏《魂斗罗(Contra)》的高清版，并且公布了该作的首支预告片——虽然这么说，不过实际上此游戏的预告可谓是本届E3上最吭爹，近乎30秒的短片中没有任何实质性的内容，仅仅是描绘了魂斗罗的那个经典logo，一切还需等待……





14年的等待，终成一颗雷
永远的毁灭公爵 上手评测



综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
5	8	5	4	4	4

推荐人群：等待了这个游戏14年的老玩家们



综合评价

公爵是一个时代的标志，不为什么，就因为他代表了美国式的个人英雄主义。可以说，公爵一直以来就是个搞笑天王，他脑子里只有杀外星人和等他去救的美女，而这一点一直到现在也没有改变。



14年的等待

公爵值得我们等14年吗？当然不值得，别一厢情愿了。哪部游戏值得我们等14年。如果按现在的标准来看这部游戏，抛开所有的公爵情节，这部游戏绝对不会那么火，《永远的毁灭公爵》玩的就是怀旧。



距离《毁灭公爵 3D》已经过去了12年，但现在的公爵还是和以前一个样，故事还是一个套路：整天待在外星球性幻想着地球美女的外星人终于坐不住了，再次侵略地球，公爵不得不再次站出来保护全世界的女性。但即使是这种在B级片中才会出现的扯淡剧情，游戏编剧似乎也偷工减料，整部游戏就是不停地打外星人，但并不是为了保护美女，而是因为外星人没公爵帅。

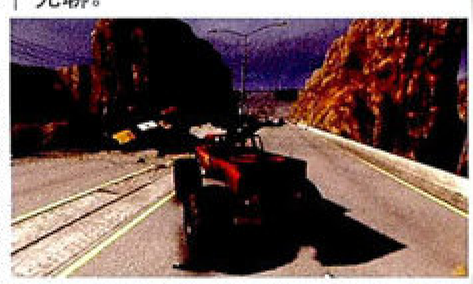
没有长大的公爵

十四年这差不多是一个学生从背起书包，到步入大学殿堂的时间，也许当年你和我一样是个刚上初中的，而今已经步入而立之年。可是我们的公爵并没如同我们想象中一样的长大，仍旧是一副玩世不恭的摸样，拿着两把只有他能拿得动的枪，疯狂的抵抗着奇怪的外星人、猪头警察、爬行动物……原因无非只有一个：地球上的美女都应该是公爵我的。

之前知道这个游戏还是采用虚幻3的引擎就对他不怎么期待，但当自己真的进入游戏时，失望更如潮水一般涌来，GEARBOX的老板还好意思说挽救DUKE吗？游戏基本还是前作那种基调，即便是如今这个年代，公爵仍然只有两把主武器，弹药依然比较吃紧。还记得公爵愚人节的扔屎视频吗？整体感觉还不错，只是画面的色调有点不习惯，尤其是第二关。玩过前作的朋友应该会对游戏的开始视频不陌生，整个一前作通关流程。

图像的进步

在图像上，《永远的毁灭公爵》尽管比《毁灭公爵3D》好了不少，但总的来说，还是很让人纠结。游戏中的炮台战斗过于频繁，导致整体游戏流畅感下降。我明白，这是因为开发商希望放慢游戏节奏来让玩家体验不同的爽快体验，但当我们控制迷你版公爵驾驶遥控赛车在厨房里到处乱撞时，我们压根就没感觉到有趣。尽管游戏中不乏一些有趣的创意，但核心游戏机制还是和以前一样，老套因此无聊。





R18

游戏有很多R18的情节，“脱衣舞俱乐部”、各种R18的杂志，当然不知道国内的玩家是否忍受的住美国漫画式画崩的人设。俱乐部中的舞娘长得连凤姐都不如，太狼不知道瞎了多少对氪金狼眼才把这个游戏通关，有人说你可以不去脱衣舞俱乐部呀，玩过游戏的人都知道，那里有公爵增加血量的道具，这是通关游戏的重点。真想说一句：这公爵口味真重。

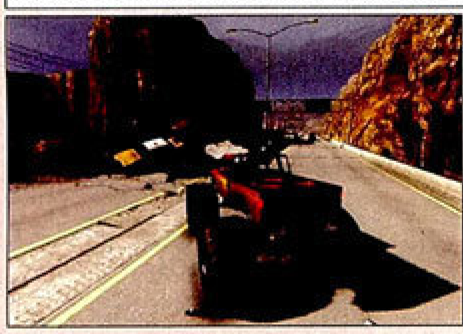


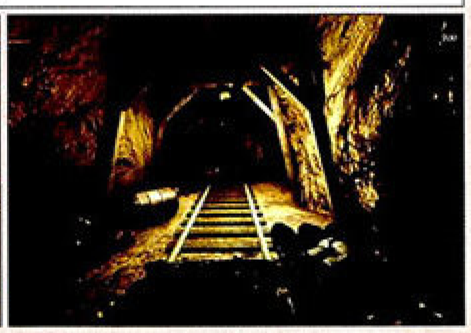
本作中还有很多R18的彩蛋，鉴于玩家看后会觉得游戏索然无趣还是按下不表，不过可以提醒各位狼友的是，请用一颗娱乐的心来看待这个游戏，并不是所有的标注的“18X”的游戏都会那样受到你的欢迎的。

还算不错的谜题

游戏中的谜题比我想象中的要多，类型也是多种多样，有跳跃类的、物理类的和射击类的，比方说你要把木桶全放到一头，好让平台往另一侧倾斜才能顺利通过，但不得不说，有解谜的时间还不如多杀几个猪头来得痛快。游戏中最具新意的玩法就是迷你版公爵，在一个实际大小的厨房中与各种迷你版猪大战。当你把芥末酱打爆后，被撒到芥末的猪头会暂时瘫痪，你也可以看到它们各种滑稽的动作。多人游戏中也有这个场景，不过对手都是公爵罢了。

炮塔射击相对来说比较无趣，而游戏中只有2个单独的开车场景：其中过一个是迷你版公爵坐在遥控车里，另一个则是坐在超大号的怪物卡车里。很有趣，但关卡时间太长。另一个让人很蛋疼的设定就是游戏只能靠存盘点保存。如果你不走运，你死后要走很长路才能到你原先所在的位置。





多人部分

故事模式结束之后，你可以尝试多人部分。《永远的毁灭公爵》多人部分以快节奏而深受玩家喜爱，玩家的技术越好，就越能体会那种杀戮的快感。这种经典的多人战斗模式在现在已经很难见到了，这是多人部分的优势也是劣势，就我个人而言，我很喜欢在这里与好友一起厮杀，但绝不会玩很长时间。当然这些自然不能和《战地3》之类的主流FPS相比，但公爵有自己的特色，那就是爽快的体验和超快的节奏。相信老一代的玩家都会记得《雷神之锤》那种让人热血沸腾欲罢不能的多人游戏，《永远的毁灭公爵》也是如此。另外，多人游戏还提供了多种可以解锁的外形和服装，比如超级恶搞的阿凡达公爵，从某种程度上来说，《永远的毁灭公爵》多人部分比单人部分好玩多了，前提是你能找到志同道合的好友。

总的来说，14年的漫长时间已经让公爵从主流FPS游戏变成了一款另类的游戏，这并不是说这款游戏不值得玩，公爵的存在是有其独特的理由的。老玩家可以找到当年的感觉，新玩家可以体验到不同于《战地3》和《使命召唤》多人游戏的另类感觉。尽管过去了很长时间，公爵还是如此的吸引人。

全部关卡增加EGO的方法和地点

第一关 Duke Lives 3个

第一个增加EGO的地方在打完BOSS后家里厕所的镜子，第二个对着厕所里的马桶小便，第三个在厅里的台球（全部的彩球都要打进）。

第二关 Damn! It's Late 4个

这关有2个重复的（照镜子和小便）。

第一个在走廊里3个人在看新闻挡住路，播完新闻进左边的房间，将爆米花放进微波炉里蹦完就行，第二个帮小孩签名不会错过。

第三关 The Duke Cave 7个

这关1个重复的（照镜子）

全部6个都在一个房间里，投篮，哑铃，举重，打沙包，小球形沙包，弹珠机（我是29万分拿到的，最少不知道要多少）。

第五关 The Lady Killer 1个

没记错应该是Part 2，变回原来体型之后往回杀，下图中的水果机。

第六关 Vegas in Ruin 1个

打完BOSS获得。

第七关 The Duke Dome 1个

从吊机上摔下后不久就能见到，图中的复印机就是了。

第八关 The Hive 1个

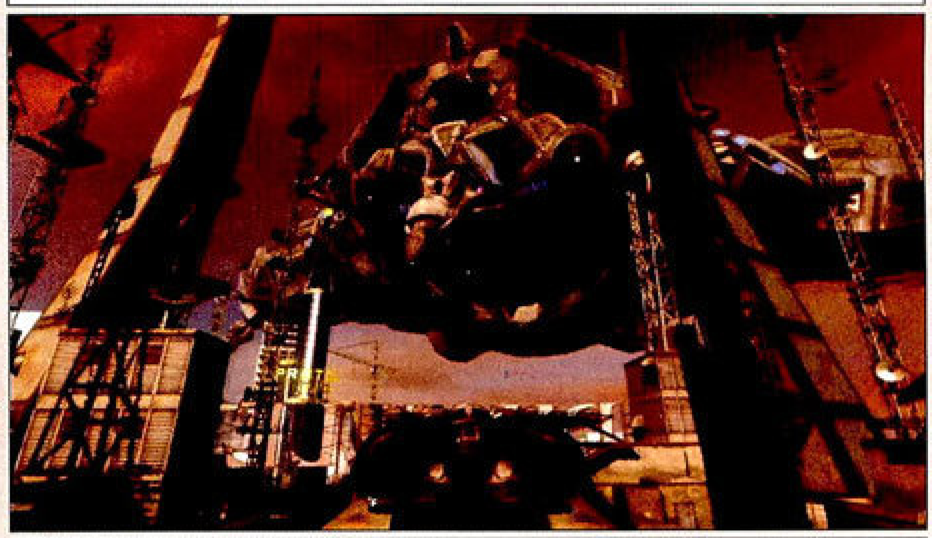
碰到姐妹俩的时候右边的墙奶，拍一下就成。

第九关 Queen Bitch 5个

（4个重复的，哑铃，举重，沙包，墙奶），最后一个杀完BOSS得到。

第十关 Duke Nukem's Titty City 14个

有重复的，不过之前漏掉的同学这里很多可以补回来，所以全列出来。1和2是两种赌博游戏机，3-桌上冰球，4-打外星人游戏，5-投篮机，6-弹珠机 7-打台球 8-微波炉蹦爆米花 9-照镜子 10-小便 11-到酒吧后面的房间（密码4768）里办公桌上拿A片放进DVD机里看，12-A片的房间有台复印机，13-厕所画图的地方有个洞，然后在台下看钢管舞，等舞者走到跟前的时候会有按键提示。



第十一关 Crash Course 1个

开始之后走到第一个断桥的地方有3个飞盘，绿色白色黑色，随便捡一个飞出去就行。

第十二关 The Duke Burger 5个（3个重复的）

1-游戏开始之后立刻转身向后跑，跑到底得架子上有根雪茄，点上就完成，2-拿玩雪茄后往回走，开门后到第一格厕所地上的杂志。

第十三关 The Mighty Foot 3个（1个重复）

1和2-在第一个油罐的房间里电脑键盘和飞盘，3-在房子的对面有望远镜用来偷窥远处的美女。

第十四关 Ghost Town 1个

就在下车后右手边教堂里的椅子后面，一本杂志。

第十五关 Highway Battle 没有。

第十六关 Dam Top 2个

BOSS奖励一个，另一个打完BOSS用绳子速降之前，在黄色校巴车尾部有个纸飞机，飞出去就可以了。

第十七关 The Shrunk Machine 2个（1个重复）

1-跟3个人对话完后下楼正前方的房间（两扇门），墙上的月历。2-相同的房间桌面上有纸飞机。

第十八关 The Forkstop 2个

（1个重复，不太记得这个是重复还是第一次打败脑王奖励的了，反正不会漏掉）

开始后进入房间里铁架上有本杂志，另一个就是上面所说的。

第十九关 Generator Room 3个（2个重复），打完BOSS会奖励。

第二十关 Underground 4个（4个重复）

十四关没在教堂拿杂志这关也可以拿，爬出水面之后就能看到在房间的椅子上。

第二十一关 The Clarifier 2个（2个重复）

在十二关没有拿雪茄这关也可以拿，在其中一个房间的桌子上挺明显的。

第二十二关 Blowin' the Dam 3个（2个重复）打完BOSS奖励一个

第二十三关 Final Battle 没有。

无剧透清爽简介




两位主角是完美的三次元生灵

综合评分	画面	8	音乐	8	系统	7	剧情	8	游戏性	6
7.5	推荐人群	安静的少年　带着笑回忆初恋的人								

综合评价

秋之回忆系列的正统续作。画面风格变得更加柔化细致，同时又不失该系列的传统味道。剧情较上一代更为丰富，有了几条互相掩护的剧情线；但游戏性上创新不足，总体来说不功不过。

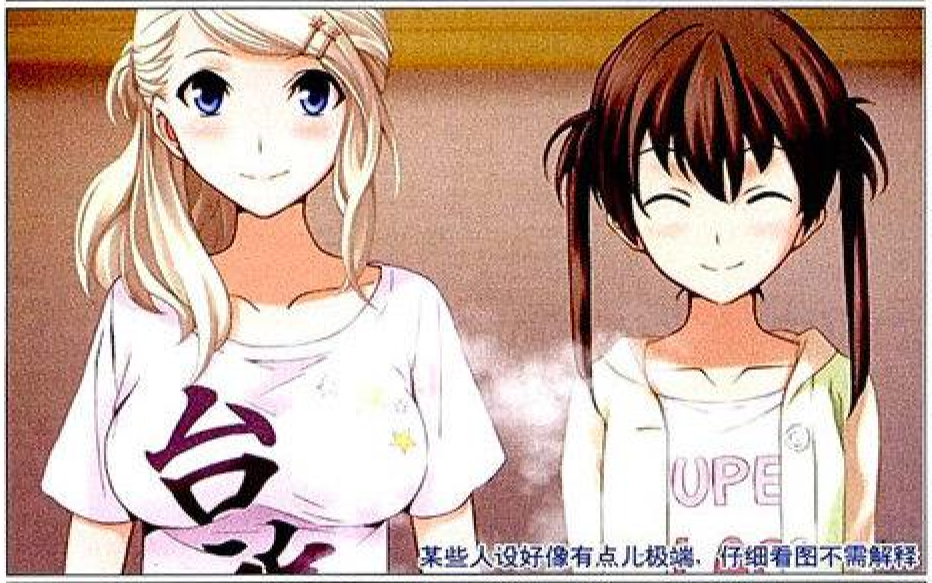
玩法上，玩家与游戏角色的互动可以直接改变最终结局，除了传统的“我应该怎么回答她的话”和“我究竟到哪里去陪谁”之外，游戏安排了“拉勾”的设定，（也就是此代游戏名字《打勾勾的记忆》由来）和选定的角色拉勾是提高好感度的主要方法。当两个不同角色的誓言互相矛盾时，“拉勾”的保证不能全都恪守，怎么选就是游戏的主要冲突点。


如果你是快进流，注意别错过拉钩的选项

五种美好的回忆

《秋之回忆7》共有5位女主角、19种结局、123个场景、176张特写照片。它没有属性养成，也没有嵌入益智小游戏，是一个互动电子小说类的日式AVG。

游戏情节由一小段一小段的人物对话和心里独白推进。整个过程就像是在读一本校园青春小说；又有点像是在参演一场恋爱轻喜剧。如果你有慢悠悠看书的习惯，并且喜欢轻松简单的文艺氛围，那不妨花时间玩一玩这款游戏。如果认真地看每一段对话，完成一条单线大概需要八个小时左右。


某些人设好像有点儿极端，仔细看图不需解释

《秋之回忆7》的设定是：两条主线的“美好结局”必须先要完成三条支线（请原谅我使用这个词来描述你们，亲爱的迷你老师、八卦学妹和火辣洋妞）之后才能解锁。我猜这种安排可能是游戏的设计师为了抓牢那些核心玩家，让他们能一次体验更多的支线内容。三支线的剧情没有先后，都从某个侧面折射出了故事的主题。其中，师生恋路线的内容较丰富，值得多花心思看一看。而两条主线基本上是缠绕在一起的，后期就是二选一的局面。

清新的画面 淡雅的配乐

《秋之回忆》也算是美少女游戏里的净土。它的画面力图表现那种“在假期结束的时分，暖春的气息一如既往地造访了某所高级中等学校。你享受着从教室的窗户撒进来的温暖的阳光进行小憩。一切都没有改变，永远都不会改变，这样温暖而又幸福的日子仿佛能永远持续。”大概就是这类的感觉。


美好的背景环境

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



《打勾勾的记忆》的美术笔触更加细腻柔和，动作也更加丰富。虽说画面没有百分百延续历代的风格，但整体上还是能看出来这是一款《秋之回忆》系列的作品，特别是在人物方面。不同于老式游戏一律“纸片人”的对话，《打勾勾的记忆》加入了近景、远景、聚焦虚化和多人场面等新元素。游戏的互动感得到加强。



此代女主角南云霞和2代女主角南燕有相似的感觉



人物互动还会给个背影，增强代入感

游戏的音乐和画面很搭调。在系统中还内置了音乐专辑，随着完成度提高会一一解锁。这些背景音乐可以休息的时候播放帮助放松神经，也可以端着AK步枪冲锋的时候调节心情。



美好啊，学生时代

剧情丰富幽默 不过有点老套啦

以下内容没有剧透。

因为是面向全年龄发布，游戏里面角色大多时间是在一些小的细节上纠结。譬如遇到的身体问题就是感冒；重大的威胁就是丑事被告诉学校的人，让大家都知道；难以处理的障碍就是和长辈的代沟；人物的关系是谁和谁比较“要好”、谁和谁“绝交”。总之都是一些不痛不痒的小问题。

而主人公又是失忆又是长胎记——实在是有一点老套。



如果世上的暴力就只是打耳光，那该多好啊

在剧情走向方面，游戏的自由度不算高。比如说有时候给出两个选项，但两个选项都是撒谎和欺骗。这就让人特别不爽，我想做一个诚实的“好人”都不行吗请问。

当然《秋之回忆》也有它的可取之处。人物对白有不少幽默的地方，看了一笑很开心。如果你也有初恋的回忆，看着这些傻孩子，你就会知道他们现在所做的一切努力很快就将会消散，他们珍惜的东西很快就会被抛弃，他们的誓言很快会经受考验，甚至被打得粉碎。但初恋的独一无二，不正是在于这些天真单纯吗？比起游戏中刻意安排的纠结，这种现实和虚拟的落差才是《秋之回忆》系列最打动人的地方。游戏的设计初衷就是为了勾起你初恋时那种酸酸甜甜的回忆。

可以这么说，玩家的体验过程和自身经历才是让游戏圆满完整的关键。



此乃全剧最男人的选择

总体来说，游戏还是有一定内容的，毕竟有着19个结局。制作公司被并购好像也没有影响游戏的完成度。达成快乐结局之后，游戏还有漫长的后续情节交代，这一点是值得肯定的。如果是玩了半天，光一张图就结束，总让人觉得不尽兴。另外“失败”的结局中包含一些亲密的同性成分，或许符合腐妹子的口味也不一定。



被表白前，会切换成妹子内心视角

系统操作生硬

因为同时在其他平台上发售，《秋之回忆7》的操作有明显的移植痕迹。在两种预置的控制方案下，游戏的操作都不能用鼠标选点按钮，大多数的选择是靠方向滚轮配合键盘完成。如果你有游戏手柄，直接用手柄玩也不错。日式游戏这种无视大众体验，埋头自订规则的做法也不是一两天了。好在玩家们都是适应能力超强的人，习惯了就好。

BRINK
WWW.BRINKTHEGAME.COM





真的只是一个边缘游戏

边缘战士评测及间谍使用指南

综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
5	6	7	7	4	4

推荐人群：想要尝试跑酷运动的玩家



综合评价

看得出制作组想要为FPS注入一股新的动力，于是将跑酷这个刚刚在国外流行的运动结合在FPS里，但是很不幸，他们弄巧成拙了。

游戏背景

《边缘战士》的故事背景设定在未来，而游戏最大的卖点就是跑酷。尽管有许多不错的点子，但《边缘战士》的整体故事缺乏深度，图像表现上的问题也让这款游戏无法成为一部大作。

在《边缘战士》中，玩家主要在一座与世隔绝了近20年的，被称为The Ark的浮岛上探索。岛上残存的人类分为了两派，保卫部队和叛军。在游戏开始，玩家就必须做出选择，但不管怎么样，双方都是可以选择的。

事实上，在角色创建过程中，唯一不变的就是角色外貌和纹身。除此以外，你还可以更改角色的体型、武器、职业和派系，而角色等级上限为20级。但是无论你人物多少级，在游戏中还是容易死掉，掩体和手雷都很坑爹。于是建议玩家跑起来！不要停留在一个地方太久！要努力跑！血黄了，转身跑，找个安全的地方等血回复或干脆找医生给你加血，加满了再去冲锋！敌人守着，转身跑，从敌人的则后方发动攻击！



将跑酷融入FPS中

重复的四大职业

《边缘战士》中总共有4个职业，但各个职业在操作上都感觉差不多。在游戏过程中，职业搭配还是相当重要的。比如某项任务需要有会修理的工程师帮助，而另一项任务则需要医护兵。但总体上，4个职业基本无差别。《边缘战士》另一个亮点就是SMART（各种地形之间的自由穿梭）。在使用SMART的时候，按住某一个键让你能够翻过高墙，越过障碍物，在游戏世界中畅通无阻。同时，SMART与你的体型设定直接相关。

但是，在第一人称下你很容易忽略自己的体型，而胖子和瘦子在行动能力上也没有太大的区别。胖子可以使用机枪和霰弹枪，而速度仅仅比中等体型慢一点。而瘦子则可以真正做到在障碍物之间畅通无阻。在《边缘战士》中大约有50种可供解锁的技能，而其中大约20种只有特定职业才能使用。某些高等级技能确实会影响到游戏的平衡性。另外玩家可以随时洗点，重新分配技能。



没有什么特色的职业

我实在不想对这个游戏说什么

通过完成任务、杀死敌人或团队合作都可以获得经验点数。单打独斗在游戏中并不提倡，因为团队合作获得的经验值远远多于单打独斗。尽管玩家可以加入双方势力完成游戏战役，但任务并不是强制性的。《边缘战士》的战役可以离线完成也可以线上完成。线上游戏设有机器人，但人与人斗才其乐无穷。AI总是会在最后时刻全体冲锋，所以该怎么办?你懂的。在任务之外你可以随时切换势力，每个势力都有各自的领导人和目标，但这都不重要，因为当其他NPC在讨论战略战术的时候，几乎看不见玩家与他们的互动。



没有感觉的射击

间谍行动指南

间谍其最大的能力就是可以穿上敌人的制服，混入敌人中不被发现，趁机搞破坏，而不是端着枪去消灭敌人主力有生力量，这一点和真实世界中的间谍应该也是很相似的吧。

在边缘战士中要做间谍，需要有过硬的枪法和灵敏的行动能力，可能有人会有疑问——既然间谍不是主要为了消灭敌人的有生力量，为什么要好枪法呢？这最主要是因为，间谍在杀敌时多数为暗杀，不可能向机枪手那样一阵猛扫，所以必须用最少的子弹去消灭一个目标。如果，用的是狙击枪的话，在杀敌时尽量不要去打移动目标，等目标停下后，开镜，一枪爆头；如果用的是STEN，要尽可能避免远距离杀敌，距离越近，爆头的几率也越大；这样你被发现的可能性就大大减低了。



间谍需要一击致命

要混入敌人中间，就必须得到敌人的制服，这在混战中比较困难，所以建议在队友和敌人交战时候，间谍躲在边上，如果看到好机会就顺便点几下，上去一起混战的话，死得最快的就是间谍了。等敌人被杀死后，确认四周比较安全了，就可以上去扒衣服穿了，但在挑尸体的时候也有些技巧，尽量不要挑S的尸体扒衣服，因为间谍的移动速度比拿重武器的S的速度快得多，你穿了S的衣服，但敌人却看见一个拿着P跑得飞快的S，只要他稍加考虑就可以识破你的伪装。所有尸体中以对方间谍的为最好，你穿上他的衣服后看起来就是对方的间谍了，这样的话，敌人听见你开枪的声音，回过头来看见的确确实实是一个“间谍”，不然的话，敌人回头一看，怎么是个EMFS？



交锋

有了制服，就可以大摇大摆混进敌人的队伍了，这时，间谍的首要任务就是破坏，按下G看看地图上有哪些地方有炸药包标志的，过去炸吧。当没有什么目标需要破坏时，趁机消灭敌人有生力量就是首选任务了，但要记住——是趁机！不是尽量！建议可以到敌人的重生点门口放个炸药包，然后躲在重生点的角落里，看到一大群敌人冲到门口，按下遥控器，运气好的话，能炸死3-4个，记得炸完后别傻傻地那着炸药包蹲在那里，要换成枪马上跟出去，等形势安定下来再故技重演。除了在重生点骚扰外，机枪手（不管是固定机枪还是那种趴在地上的机枪手），迫击炮手，狙击手，正在修建工事或埋炸弹的工程师，都是间谍的理想暗杀对象，因为这些目标都相对静止，从背后开枪的话，他们很难在短时间内作出反应（尤其是狙击手，移动机枪手和迫击炮手）。但间谍杀人必须在没敌人看到的情况下动手，只要有一个敌人看到间谍攻击其队友，间谍的伪装立刻就失效了。

假设有如下情景：一小群敌人防守一个目标，队伍中有1M，1F，1S[MG42]，1S[M]，1C[SNIPER]，一个间谍混入其中，最佳的暗杀顺序应该是M，F，C，S[MG42]，S[M]。M可以救人，如果不先杀之的话，间谍杀死的人很快就可以被救起，被救起的人立刻就能识破间谍的伪装；F放在第二位是因为他可以很快对攻击作出反应，如果不把他干掉就杀其他人的话，他发现后很快就能对攻击者还击；C放在第三位，因为他的狙击枪虽然发射频率低，但他仍可以较快作出还击的反应；至于剩下的2个S，其实随便先杀哪个都无所谓，他们对近距离内的目标的反应可以说是最迟钝的，尤其是机枪手，当他被攻击时，先要收起支架，再从地上爬起来，这点时间足够要他命了。（这里也可以看出，一个防守某个目标的小组，应该将队伍中的M安排在中心位置而不是安排在队伍最后或边上，这样的话间谍较难下手）在敌人队伍中时候，要注意自己的动作，比如一直把准星对着某人的脑袋，站着不移动但却四处乱张望 这样的动作被人一看就会觉得很可疑。



潜入

这时候的行为要做得自然，如果敌人都在向前射击，你最好也看着前面；有时候也可以做些BT动作，比如一个趴着的机枪手，你跳到他背上去，不停跳跳趴趴，晃晃脑袋，边上的敌人多半会认为你只是个无聊的BTER，从而降低戒心，这时候你再下手就容易得多了。至于下手的时机，给大家一个参考：杀M，要在他蹲着换弹夹，而且必须要保证头2发子弹爆头；杀F，最佳时机是他举起望远镜呼叫炮击的时候；杀E，最好是在他修建或埋炸弹时候；至于剩下的那些兵种就没什么技巧了，机枪手，狙击手等都是反应迟缓的目标，即使不爆头，只要一梭子弹都打中身体，他也该嗝屁了。人无完人，间谍在偷偷摸摸的时候也难免会被发现，一旦被发现，间谍就必须靠自己的本事来摆脱麻烦，因为敌人队伍中不大可能会有自己的队友来帮你脱险（边上的自己人多半也是间谍，不大可能为了你暴露自己身份的）。

如果情况比较混乱的话，比如，你被发现了，但正好有炮击落在你附近的区域，你就可以利用炮击的烟雾，尽量逃到附近的角落里或草丛里趴下，等待机会再去找一具尸体扒衣服；如果没有很好的掩蔽物的话，还可以自己扔个烟雾弹，制造一个掩蔽场所，最好是扔在敌人的尸体上，然后就可以躲在烟雾中换衣服了（大家记得，以后看见从烟雾中出来的“自己人”很可能就是对方间谍哦）。



各式各样的装备是游戏的特色



确定敌人的位置

除了这些，间谍还需要通过一关——自己的队友，因为间谍一旦换上敌人的制服，在自己人眼中的形象和敌人是一样的，虽然用准星对着后会出现禁止标志，但很多时候还是会挨上自己人的几枪子弹（尤其是P，放P的人很少会瞄得很准，对个大致方向就一炮过来了，撞上其爆炸范围就一命呜呼了，这也难怪，P本来就是这么用的）。碰到这种情况，间谍一定要有耐心，看见队友拿枪对着你，千万别站着给他行注目礼，要左右晃，就象和别人对枪那样，如果是个老手的队友看见你这种动作，但又没攻击，多半会知道你是自己人，如果他没什么经验，对你开枪了，你晃来晃去也能躲开些子弹，只要他不是哪根经出了问题，开了几枪看见红色的禁止标志后就会停下的。万一不幸被自己人打死了，那也不能怪人家，谁叫你装得太象了呢。



作为国内打着首款体感武侠旗帜登场的体感3D武侠力作，《七剑群侠传》的体验之旅不禁叫人由衷感叹——“国内游戏市场依然有着美好的未来！”这款游戏不仅继承了原汁原味的国内武侠之风，融汇了众多武侠游戏的热点特色，更通过独特“体感游戏”模式，让玩家可以以最真实的方式操作游戏角色，进行惊心动魄的江湖之旅。

游戏名称：	《七剑群侠传》（体感版）
游戏类型：	单机体感游戏
操作方式：	体感游戏手柄
游戏类型：	MMPORPG
游戏特征：	武侠玄幻
游戏画面：	3D
研发团队：	17Vee体感游戏平台（辐射工作室）
运营团队：	17Vee体感游戏平台



国内第一体感武侠

《七剑群侠传》烈日评测

综合评分	画面	装备	场景	音乐	操作性
7.5	7	8	7	8	7

推荐人群：喜欢RPG支持国产游戏的朋友



综合评价

游戏画面之所以给如此高的分数，无需多解释，看本文配图或自己试玩后就有所明晰。

装备方面由于时间关系，仅接触到部分中低等级装备，预估计游戏总装备类型达到万种；装备外观从朴到华，多为武侠风；附加属性和平衡性略微欠缺。

场景地图非常庞大，在搭配自动寻路后显的较为人性化；众多游戏场景画面极为华丽，堪称极品。

音乐音效多为古典风格，技能声效、怪物声效略显单薄。

游戏采用游戏手柄的操作模式，较键盘鼠标更为自由灵活，也极易上手，具体内容下文将一一介绍。

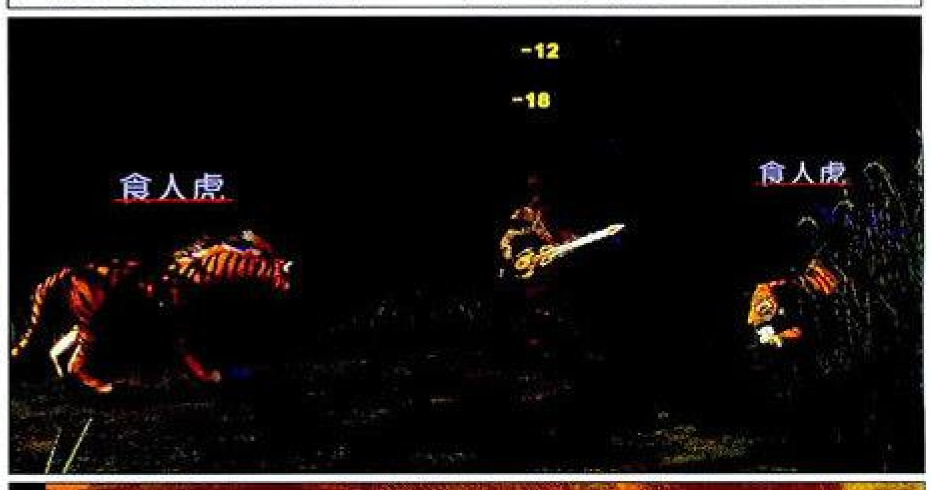


故事发生在一名曰斩龙山的地区，此地风景秀丽，民风淳朴，山里的泉水养育着山脚下世世代代的村民，人们安居乐业。直到一有天（三十年前），斩龙山撼动，乱世巨龙降临此处，洪水泛滥，地动山摇，给当地百姓造成了巨大灾难。乱世巨龙要求当地百姓每年进贡童男童女以免灾难，江湖正义之士得知便前来斩龙山与乱世巨龙一决高下，此七人年龄不一，却都有一身侠肝义胆，誓与巨龙一决生死。江湖人称降龙七贤。

巨龙败北终被封印，傅远枫（虚空禅师）、端木戎（大智禅师）自此遁入空门，创立降龙寺，决定以佛法感化巨龙造福苍生。此可谓降龙七贤斗恶龙，伸张正义美名扬。

巨龙被封印后，傅远枫，端木戎遁入空门，楚天宏、赵玄宗成为一代名侠，邱大成却遁入魔道被东厂收买，另外两贤销声匿迹。

七人所使武器因沾染龙之气息，神力无穷，江湖盛传得其一便可纵横江湖，称霸武林，江湖人美誉“降龙七剑”，但此七把武器去向却鲜有人之，有人传七剑与巨龙一起被封印，也有人传是被七贤之首的傅远枫（虚空禅师）收藏，自此越来越多的江湖人士拜访降龙寺，或寻衅滋事，或拜师学艺，但





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

终不得此七剑，也就成为了江湖一大玄迷。

三十年后，被巨龙召唤出来的妖魔困于斩龙山，蠢蠢欲动，几年来有众多侠士前去斩龙山消灭残余妖孽，却一去不归。斩龙山脚出现了百姓失踪案件，并越来越频繁，甚至有妖魔现身骚扰村中百姓，此时出现了一青年，手拿长剑，身姿矫健，将为害妖魔一一斩除，被当地百姓广为传颂，村里的老人都说其身影相貌与当年的降龙七贤之一楚天宏极其相似，此少年便是楚天宏之子楚漠缘，一个放荡不羁，身兼浩然正气的少侠。

登录游戏，映入眼帘的便是怪石林立山峦和矗立在山顶的古刹交替出现，大气磅礴的游戏背景配合婉转悠扬的背景音乐让人身临其境。目前，《七剑群侠传——降魔录》可分为“剧情模式”和“挑战模式”两大方向。前者适合初次接触体感游戏的玩家，后者则在难度上有较大提升，适合高等级玩家进行更深入的游戏体验。



将手柄化为刀剑



这狼的块头有些偏大还是人的身高有点侏儒





选择“剧情模式”进入游戏

在欣赏了一段精彩的游戏开场CG后，进入了游戏内场景。穿插游戏之中的新手引导做的非常到位，从手柄的各个功能操作到游戏内的各特色都一一作了介绍。对于第一次接触“体感游戏”的玩家而言，这种悉心的设计凸显人性。而伴随游戏的继续深入，新手引导也将随之结束。

UI设计方面，游戏采用了大多数玩家习惯的“左上角”，显示头像、血量等游戏数据的同时，玩家也可以通过游戏快捷键“ESC”菜单中，打开更详细的人物菜单，查看角色属性、造型、包裹装备以及存储游戏。



挥舞你手上的“棒子”，学武松打老虎吧

任务与职业

任务分为主线任务和支线任务，在熟悉具体操作方式后，还会为玩家准备一些“击杀BOSS”等难度略高的任务类型，使游戏更有粘着性。

游戏操作

这里必须解释开始留下的伏笔，为何在“游戏操作”上，我给出了高分。因为，这款游戏是目前笔者接触的第一款无需键盘鼠标操作的武侠游戏，游戏的角色移动、战斗、释放技能等一系列内容全凭借游戏手柄完成。尤其是角色挥刀战斗之时，玩家挥动手柄做出相应动作，游戏角色便会随着玩家动作而发出相应攻击，游戏手柄瞬间化身为刀剑的杀敌快感是我们绝对没有感受过的。



总结

作为国内首款体感3D武侠游戏，《七剑群侠传——降魔录》的整体感觉非常不错。鲜明的游戏特色，华丽的游戏画面，以及独一无二的“体感”操作模式，给人留下极为深刻的印象。而对于厌倦游离与键盘鼠标的传统武侠模式玩家来说，“真刀真枪”的实战效果才是这款游戏带来的最大乐趣！


在现今游戏中女主角穿那么多的还真少

Tips 庇护所顶部的钥匙需要获得500万后踩着金币取得，然后将钱花完才能打开宝箱。



阿尔比恩大陆探险指南

神鬼寓言III 支线攻略

《神鬼寓言3》有着丰富的支线剧情任务可供玩家探索，这些支线的趣味度甚至胜过主线的剧情，当玩家接到布莱特沃小镇的主线声望任务后支线系统就会开启，按【M】键打开世界地图后用鼠标滑过某个城镇就可以看见这个城镇可以提供的任务数量，选择并放大该城镇后就会看见头顶上有金色叹号的NPC，按【2】即可立即传送到离该NPC最近的传送点，对话后接到支线任务。完成支线任务是获得公会徽章(相当于经验值)的重要途径。需要注意的是本作中后期当主角取得王位时做出的重大决策会带来一些特殊的隐藏任务，另外还有一些无法直接传送的地点会有一些有趣的隐藏支线任务等待着玩家去探索。


城镇地图

布莱特沃村落支线任务

失踪的剧本

任务奖励：公会徽章*20





在布莱特沃小镇北边的图书馆旁，有两位焦急的戏剧家正在寻求帮助，他们希望找回一本着了魔的剧本。接到任务后进入旁边的图书馆，图书馆里已经是书卷乱飞，一片古怪景象，在走廊深处找到一本发光的书册后立即从书中钻出一个人头，并将主角拉入书中的世界。

原来一起被困在书中的还有戏曲家兰森洛克，他告诉主角这里的世界都是一部戏剧里的场景，熟读剧本的他说道如果能按照剧本的剧情表演的话说不定能从这里出去。按【E】穿上舞台中央准备好的戏服后开始表演，演对手戏时依照剧情选择善意举动(白色光圈的选项)，并在提示放开时及时放开即可。如此更换几次衣服出演戏剧后，在最后一幕按照剧本安排会迎来一场战斗，主角需要在类似幽灵的敌人的围攻中生存下来，战斗并不困难只要拉开距离使用远程枪械蓄力依次击杀即可。由于主角打破了剧本的束缚在战斗中活了下来，罪魁祸首——幽灵胖子被主角的演技折服了，破例将主角和兰森洛克放了出去。带上剧本交还给那两个戏剧家，三人立即表演了经典戏剧《火腿三明治》，不过观众似乎不怎么满意。



地精最棒！

任务奖励：公会徽章*10



布莱特沃小镇图书馆门口东边的小道尽头，一个奇怪的老头说他的包裹被一群强盗给劫了。光天化日之下怎能容忍这种事情呢，立即前往雾峰谷跟随金色提示找到一处损坏的马车(没有提示或者提示不正确的话需要在世界地图上调出任务列表进行选择)，只要注意不要被围攻三拳两脚就能撂倒这批土匪，在马车上找到包裹后交还给怪老头，然后按老头的要求将雕像放在平台上完成任务。两旁的地精纷纷活了过来。这个任务是开启后续地精收集任务的先决条件。



地精最坏！

任务奖励：公会徽章*40

看任务奖励就知道这是一个重体力活，之前那个喜欢地精的老头的宝贝地精们全部逃走了，他希望主角能帮忙将地精全部找回来。

进入他房屋，换上远程武器向贴在墙上的地精来一发就能完成收集。地精散落在这个游戏的各个角落，要全部找齐不太容易。幸好如果主角经过有地精的区域，会听到他们叽叽喳喳的说话挑衅的声音，从这点可以判断出附近是否存在地精。每收集到10个地精回去找老头都可以获得一些奖励。



地精

毛头小子

任务奖励：公会徽章*10



小镇北部农场的伯纳德遇到了一个麻烦，不知道谁把鸡圈打开让九只小鸡全部跑掉了。要完成这个任务需要先在庇护所换上任务给的鸡妈妈服装，然后分别在农场门口，小镇广场和图书馆外找到鸡群，按行动键煽动翅膀吸引小鸡注意后将其带回鸡圈。找齐三群小鸡后完成任务。

失踪儿童

任务奖励：公会徽章*5



小镇外大桥的对面有一位焦急的女士正在寻找失踪的孩子。接到任务后前往雾峰谷，在一个名叫寒气山洞的地方找到孩子，牵着她的手原路返回，一路上虽然有饿狼围攻，但这种初级生物很难对主角构成威胁。途中不能使用传送，必须老老实实回到大桥处完成任务。



有囚犯逃跑

任务奖励：无(或许能提高道德)

在酒馆旁的守卫处可以接到捉拿在逃囚犯的任务，按照提示到达城镇的分叉路口处就会发现目标囚犯。囚犯会立即逃跑，注意按下【Shift】切换跑动状态(注意按一次就可以切换而不是按住不放)，然后撞一下囚犯他就会束手就擒，然后按【Q】拉住罪犯的手将其带到守卫处。



注意：这个任务虽然简单，不过要注意在“牵手成功”后不要跑得太快以至于囚犯跟不上脚步，这样会触发Bug，使得囚犯切换为平民状态无法完成任务。另外在接近守卫时囚犯会拼命挣脱，不要松开移动键否则囚犯会逃离抓捕。这个任务会在一段时间之后重新出现。

赛鸡日

任务奖励：无(通过赌博获得金钱)



完成毛头小子任务后一段时间会开启这个小游戏，农场主将他的鸡圈改建为了一个赛鸡场，游戏规则和赛马一样，四只鸡的赔率各不相同，通过小鸡赛跑的成绩获得奖金。报名点旁边的小黑板可以查看近几次比赛的冠军名字。这个任务可以无限次接受。

古老的钥匙

任务奖励：公会徽章*5

前提条件：完成雾峰谷的送货任务



在图书馆的一个房间内，之前主角帮忙过的萨尔说他在包裹里找到了一把古老的钥匙，可以开启学院深处的秘门，于是希望曾经进入过图书馆的主角护送他。接受任务后牵着他的手一起进入旁边的圣物室。然后就要重走一次图书馆下层，路上会刷新骷髅战士，虽说任务是保护萨尔，其实玩家更需要保护自己，每一批亡灵大军都会有一个手持双刀的将军会不断召唤骷髅战士，所以不要管萨尔，自己与亡灵拉开距离不要被围攻，然后使用专门针对亡灵的碎骨大师手枪优先瞄准骷髅头领射击，剩下的喽啰就不难解决。清理几批骷髅后在阶梯的最高处打开秘门就可以完成任务。萨尔找到了一座书的宝库。



隐藏要素：没有找到什么上古神器的玩家可能比较失望，不过仔细观察一下这个秘密房间，在一个书架的墙上镶有一颗十字准星的宝珠，用远程武器瞄准射击宝珠，宝珠就会移动并停在另一堵墙上。射击四次就会开启图书馆密室里一堵暗门。走过一段走廊后用钥匙开启另一堵秘门，切换近战武器攻击宝珠，宝珠再次移动到下层平台。



在边缘按【E】可以直接跳下去，再次攻击宝珠后会浮起一个隐藏的平台(注意按【TAB】查看位置)，同时会刷新大批的亡灵怪物，其中有三个头领。注意使用翻滚避开头领的闪电攻击，拉开距离使用远程武器或者范围魔法消灭。全部消灭后前往平台，踩踏发光的箭头后继续出现新的平台，此处的亡灵数量较少已经不足为惧。在平台尽头有一扇需要金色钥匙才能打开的门。

邪恶生物

任务奖励：公会徽章*5

前提条件：完成古老的钥匙任务



在圣物室的门口，萨尔再次向主角求助，他在翻看图书时无意中触发了书中的黑魔法，召唤出了亡灵怪物。进入圣物室，用碎骨手枪沿路清理骷髅，进入密室后使用钥匙打开另一侧的门，继续清理沿路所有的怪物后返回萨尔处交任务。在走廊尽头的宝箱里有2000块钱可以拿。

文字的力量

任务奖励：公会徽章*10

在图书馆右侧的房间里，图书管理员希望找回30本在罗根管理的混乱中遗失的古书。这30本书遍布整个游戏世界，需要在旅途中留心观察场景中的物品。找到5本书之后会接到“神秘之书”的任务，前往雾峰谷里离佣兵营地的湖泊最近的寒气洞穴(雾峰谷的寒气洞穴一共有三个入口)，走过一段很长的路之后在一个土匪营地

二层的桌子上找到。找到10本书之后会得到“守夜人的祈愿”任务，来到包尔斯顿旧城的一个地下室，射击机关最后再拿到一本古书。之后15本书和25、29本书时接到“落日之痛”“李弗说李弗”“末日之书”的挖书任务，完成所有收集。



麻烦的婚姻

任务奖励：公会徽章*20

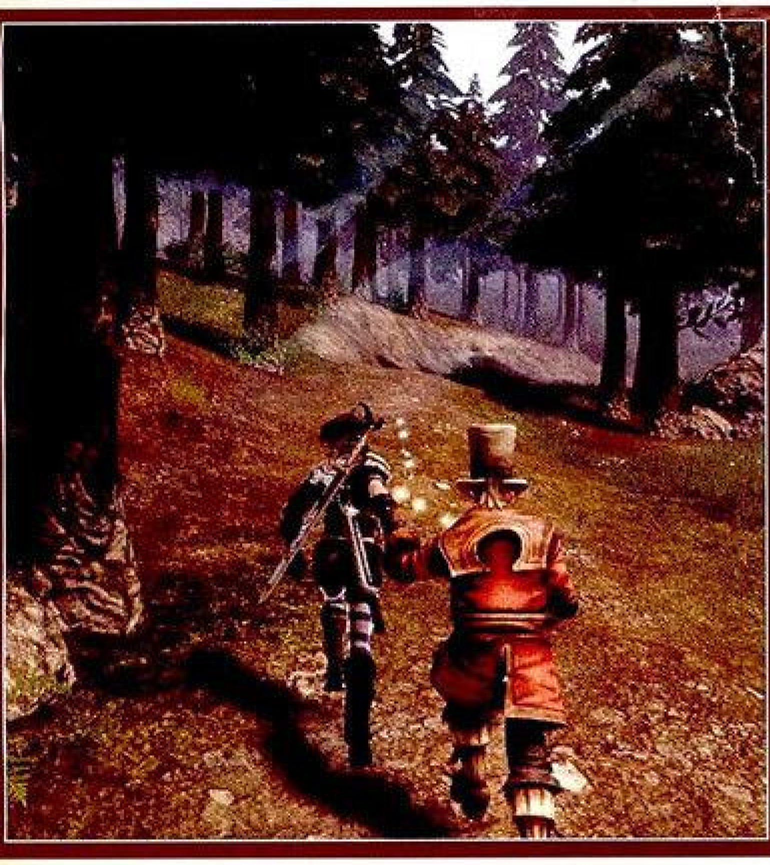
在图书馆外面的石桥右边的一座豪宅里，一对夫妇产生了矛盾。与主角性别相同的一方会请求主角诱惑另一方，来一次预谋的当场捉奸。使用友好表情向目标示好，提高好感度之后需要购买礼物继续提升两人关系，需要注意进入夜晚之后所有商店会关门，这时只要寻找任意一个房间选择睡到早晨即可购买礼物。提升到喜爱之后按【Q】牵着目标的手前往小镇城门外的大桥进行约会，之后购买结婚戒指求婚。



之后返回住所，两人矛盾升级，选择杀死异性或者离开房子均可完成任务，杀死目标会得到大量邪恶值同时获得房产，走善良路线就不要这样做了。



雾峰谷及遗民部落支线任务



佣兵的过路费

任务奖励：公会徽章*5

在雾峰谷的矿道门口，有一位焦急的商人正受到强盗的困扰，他希望主角能护送他到达布莱特沃小镇，沿途会出现盗贼的埋伏，和其他护送任务一样，按【Q】拉起眼镜商人的手前进，遇敌时可以不管护送人的安全，只要保护好自己就行了。拉开距离清理掉沿途的盗贼将其安全送到村落完成任务。

包裹快递

任务奖励：公会徽章*5

在移民村落中有一个女士希望主角帮忙送一个包裹给图书馆的萨尔。接到任务后可以直接打开小地图传送到布莱特沃小镇交任务。

悲恸森林支线任务

无聊死了

任务奖励：公会徽章*10

在悲恸森林一座坟墓的空地上有两个百无聊赖的幽灵想找点乐子，他们拜托主角寻找他们妈妈坟墓里能召唤死灵的书籍，沿着金色提示前往米尔菲德的一处坟地，狗狗会提示发现宝藏。挖掘出亡者之书后会出现母亲的幽灵和大批死灵怪物。如果亡灵碎骨手枪隐藏能力解锁的话一枪可以解决一个，或者绕着中间的大树使用范围魔法攻击效果也不错。





战胜大批小怪后，坟冢一旁的门会打开，里面有一个高级骷髅头领，它一出现就立即开始射击的话可以使其不断处于硬直状态，还没召唤出小怪就可以将其消灭。之后母亲承认了主角的实力，愿意将书交给主角保管。交还给悲恸森林的蛋疼两兄弟后，他们用书中的魔法召唤出了一场幽灵酒会自娱自乐。

爱、和平与杀人罪

任务奖励：公会徽章*15



在悲恸森林要塞外一个被火焰封印的通道口，一个神秘的僧人告诉主角，如果想解除封印必须展示自己的邪恶，去杀了营地里宣扬爱与和平的莱斯是个好主意。跟随提示进入营地找到莱斯，按【Backspace】退格键关闭安全模式，这时才能自由攻击路人。很轻松的杀死莱斯后返回火焰封印交任务即可，莱斯利说他今后发现了什么新东西会立即通知主角。虽然杀人会降低道德和魅力，不过这两项数值都可以在主线后期弥补，所以走善良路线也可以安心进行任务。

哀悼亡夫

任务奖励：公会徽章*5



悲恸森林营地里有一位寡妇想给已故的丈夫扫墓，但是很害怕坟墓周围游荡的死灵人希望主角能帮忙护送。护送任务大同小异牵起女士的手立即跟随金色提示向目的地出发。需要注意灵活翻滚来对付一路上出现的大批骷髅，建议使用枪械进入狙击模式优先消灭掉高大的亡灵头目，它会在骷髅较少时召唤出新的骷髅军团，当然也可以利用它来获得丰厚的战斗公会徽章奖励。一路消灭掉所有挡路的骷髅后到达目的地完成任务。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

死不安宁

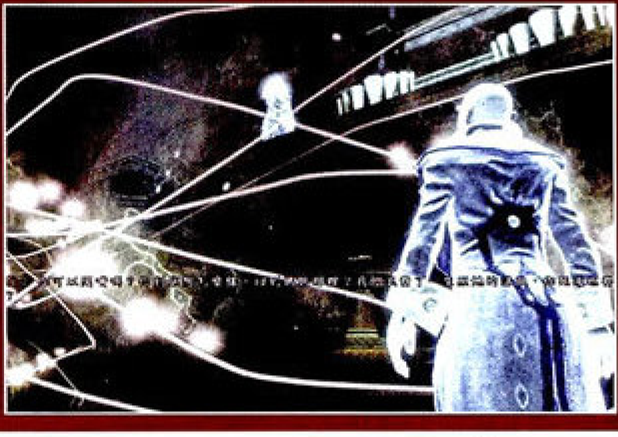
任务奖励：公会徽章*30

前提条件：完成幽灵兄弟的亡者之书任务



在哀悼亡夫的墓园看见之前的幽灵兄弟之一山姆，他说酒会最后兄弟俩不欢而散了，他希望主角去劝劝那位兄弟。跟随山姆进入尸骨地，没走几步就看见他的兄弟麦克斯，把他强拉到出口时被他挣脱掉，接下来就要当一个捉鬼特工队的队员，一路跟随白色鬼火进入墓地，一路上的小怪用碎骨小手枪很容易解决，东绕西统到达一个圆形广场后，麦克斯召唤出大批路人幽灵。





路人终究还是路人，一枪可以解决一个无法构成威胁。清理完广场的所有路人后麦克斯开启了建筑的大门，继续紧跟进入。刚刚进入内层房间，麦克斯就得意地告诉主角掉入了陷阱，天花板的尖刺慢慢降下，在危机一刻山姆赶到关闭了机关。进入第二个房间，地面上有一些类似探照灯的光斑在移动，如果踩在光斑上会召唤出一批骷髅，想要避开战斗的话就注意不要踩到光斑上。

最后一个房间有一架大型的亡灵钢琴，麦克斯弹奏钢琴会召唤一大批幽灵出战，仍然使用解锁隐藏能力的碎骨小手枪可以轻松解决战斗，随后山姆出现告诉主角消灭正前方守护亡者之书的鬼火就行，消灭所有幽灵后亡者之书失去了保护，无视最后一批怪物直接上前按【E】拾取书籍即可结束战斗。妈妈再次出现，让这两个爱玩的熊孩子永远跟着她。

挖掘工作

任务奖励：公会徽章*5

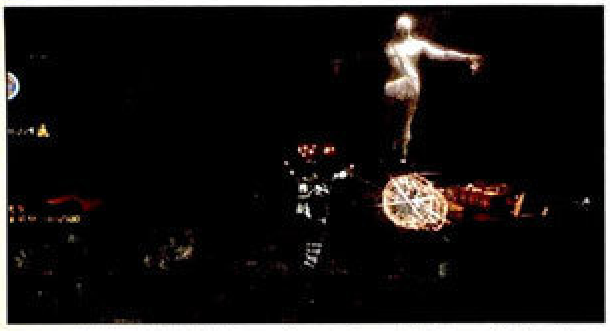
前提条件：完成爱、和平和杀人罪任务

邪恶神殿的莱斯利的发掘工作遇到了一些阻碍，需要资金购买新的设备和雇佣工人。交给他5000金币即可完成任务。

觉醒

任务奖励：公会徽章*5

前提条件：完成挖掘工作任务



莱斯利的挖掘工作取得了进展，他们发现了一座暗黑圣庙，但是工人受到了亡灵的滋扰，希望主角清理它们。进入圣庙，中央的雕像会在主角周围召唤出骷髅，注意灵活跑位不要被围攻，亡灵手枪仍然是最佳的选择。清理完所有骷髅后告诉莱斯利这个好消息。

控制杆

任务奖励：公会徽章*10

前提条件：完成觉醒任务



莱斯利的清理工作接近尾声，他发现祭台的火炉缺少一个控制杆，希望主角能够找回。拿好他给的钥匙打开雕像后的大门，接下来的房间需要踩踏三个发光的石砖其中之一打开机关升起大桥。可以如果踩到其他方砖就会召唤骷髅，如果想避免战斗的话可以按照图上的完成状态进行选择。



通过这个房间后在内层中央的宝箱里就会找到控制杆，拿起控制杆的同时会召唤出大量骷髅，建议使用范围魔法快速清理。拿着控制杆交给莱斯利，现在祭祀准备完成，拉下控制杆就可以献祭掉火炉上的人。

迫击炮与悲怆

任务奖励：各种礼物和官阶

前提条件：购买悲恸森林的要塞城堡



这是一个隐藏的小游戏，花费七八万购买要塞后就可以重温城堡守护战使用的迫击炮，在限制时间内消灭尽量多的亡灵可以获得更好的礼品和官阶。迫击炮左边的文书可以看见成绩排行。尽量朝亡灵集中的中心点射击可以尽快消灭它们。

包尔斯顿工业区及旧城区市集



绑架事件

任务奖励：公会徽章*30

在包尔斯顿工业区遇到一名焦急的女士（主角为王子的话则为男士），她告诉主角他的丈夫（或者妻子）被绑架了，希望主角保护她前往谈判，跟随她进入下水道，谈判很快变为武力解决，范围雷火魔法的效果针对大批人类敌人效果较好。

一路清理敌人进入地窖内层，剧情过后跳入水池见到无助的丈夫（妻子），牵着他的手从另一条路离开下水道。之后那位丈夫（妻子）非常钦佩主角的实力，愿意以身相许，可以自己决定是否同意或者不评价。



特别注意：如果玩家在游戏开头选择放过公主/骑士杀掉平民的话，这里救出的人就是那位公主/骑士，在洞口选择“抛弃未婚夫”，过一段时间就可以在孤儿院与爱人重新相聚，触发“逝去的爱”任务并可以结婚。这位爱人可能是游戏中最顺眼的NPC角色了。

Tips 食物可以改变体形，肉类增胖蔬菜减肥。

寻戒启示

任务奖励：公会徽章*5



工业区的一位男士的结婚戒指丢了，按照提示进入下水道，这里有高级的霍比人战士和召唤师，需要小心应付，在下水道尽头即可挖掘到戒指，交还给那位男士完成任务。



工厂“志工”

任务奖励：无

战争结束之后包尔斯顿的工厂十分缺人，工厂老板希望找一个志工，在街上随便拖一个倒霉孩子进入工厂即可完成。

李弗的小秘密

任务奖励：公会徽章*5

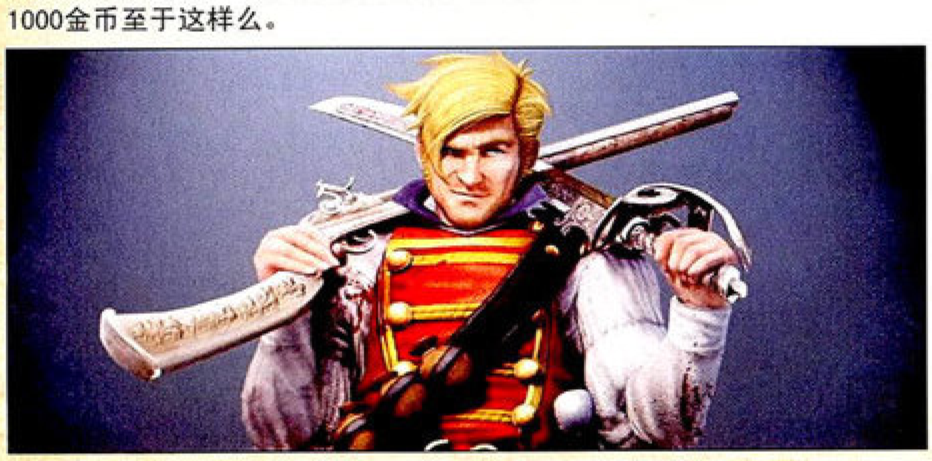


在市集的一角，一位李弗的疯狂女粉丝正在收集李弗的所有私人物品，希望主角能找到一两件。接受任务后打开地图，传送到米尔菲德里李弗的官邸，在内层房间的书架上可以找到一个机关开启密道，在密道内的秘密房间的大床旁就可以找到一条李弗的内裤，把它交给那个女粉丝完成任务。

欠债

任务奖励：公会徽章*5

市集码头里一个叫塞德里克的家伙由于赌博输了钱，便起了杀人之心，他拜托主角杀死赢了他1000金币的人。进入水手酒馆，按【退格键】关闭保护模式后，杀死戴着海盗帽子的老头后找塞德里克完成任务，为了1000金币至于这样么。

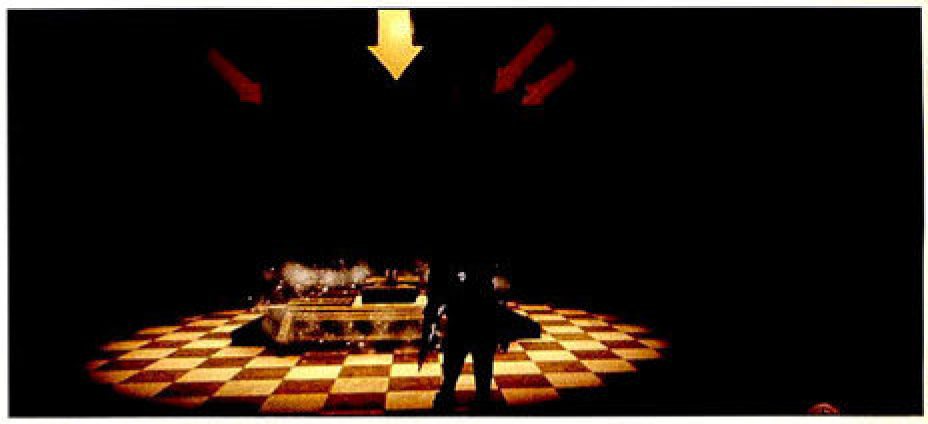


游戏

任务奖励：公会徽章*30



在市集的三个神秘人那里能接到一个很有趣的支线，这三个家伙其实是游戏开发者的化身，他们将主角缩小放到一个设置好的场景中进行模拟游戏。进入亮水村庄，这里的NPC都是木板一样的纸片人，而那三个家伙就开始吐槽角色扮演游戏的一些俗套，比如与NPC对话得到线索啦，踏上路程拯救公主之类的。打开铁门后继续前进。



接下来这三个家伙很随便地改变环境设定，风和日丽的村庄立即变成阴森的古堡高塔，消灭他们随便找个理由就出现的野狼后进入高塔，拉动一个看起来很可疑的拉杆后，他们就使用关灯大法争取时间讨论接下来的关卡怎么设计，在变幻出了不靠谱的蝴蝶之后...好吧，还是弄几个骷髅出来打吧。之后获得宝箱里的恶搞武器，消灭熔岩地狱里的恶魔鸡后终于见到了掳走公主的纸片公爵，使用恶搞武器一刀劈下去解决公爵后，神秘人心满意足地将主角放出去，并说自己终于可以下班了，而主角也可以交任务了……

预谋杀人

任务奖励：公会徽章*5

在包尔斯顿旧城，一位艺术品收藏家罗素用很便宜的价格收购了一位穷苦画家的画作，大家都知道很多画家死后其艺术品会大幅升值，于是罗素想要杀了那位画家。在布莱特沃广场上找到那位倒霉的画家，一刀解决后回去交任务。

红灯区

任务奖励：公会徽章*10

出现条件：国王决策中选择将孤儿院改建为妓院

接受任务后前往指定地点杀人即可。

米尔菲德及银松支线任务

解救动物

任务奖励：公会徽章*5

米尔菲德的一位动物保护者说，在工业区的一家工厂里残忍地拿动物做实验希望主角能去解救这些可怜的动物，进入工业区，使用钥匙打开铁栅栏门（如果遇到Bug没有打开提示，可以切换一下地图再试），然后消灭拦路的敌人，这里有两个威猛的大汉比较难对付，要准备好药水及时加血，使用减速药剂近身蓄力集中消灭一个后就比较容易对付了。上楼拉动拉杆打开工厂二楼的大门之后跳下，再次遭遇几个大汉，如法炮制战胜后

拉下厂房中间的拉杆释放所有的动物，然后回到米尔菲德告诉那位女士。注意其中一个笼子里有一个地精注意收集。（为了解救动物就杀了那么多守卫……）



最后一骂

任务奖励：公会徽章*5

米尔菲德的一个贵族希望主角能帮忙将一封信送给布莱特沃的一个人来完成他的愿望，传送到布莱特沃，在城镇广场到图书馆之间的十字路口的一处水井旁找到那个人，原来这个贵族想羞辱阿尔比恩的所有人，而那个倒霉蛋就是最后一个。

跟霍比人搅和

任务奖励：公会徽章*5



一个叫丹斯莫里的作家想要观察霍比人得到一些创作灵感，但是他很害怕一路上的危险，于是又一个护送任务诞生了。牵着他的手进入霍比人的洞穴，注意洞穴外的水池边有一把银钥匙，洞穴里面有两个地精可以收集。路上的敌人以高级霍比人战士为主，雷火范围魔法可以快速清理掉他们。将作家带到洞穴深处的一个观察点即可完成任务。

修复工作

任务奖励：公会徽章*5



很简单的任务，交给古迹修复协会会长750金币让他开展大桥的修复工作即可完成。需要注意的是过一段时间后他身后会建起一座木桥，穿过木桥可以到达隐藏地点——浮木森林。

急征矿工

任务奖励：无

前提条件：在国事决策中选择开采米尔菲德的水下矿产资源

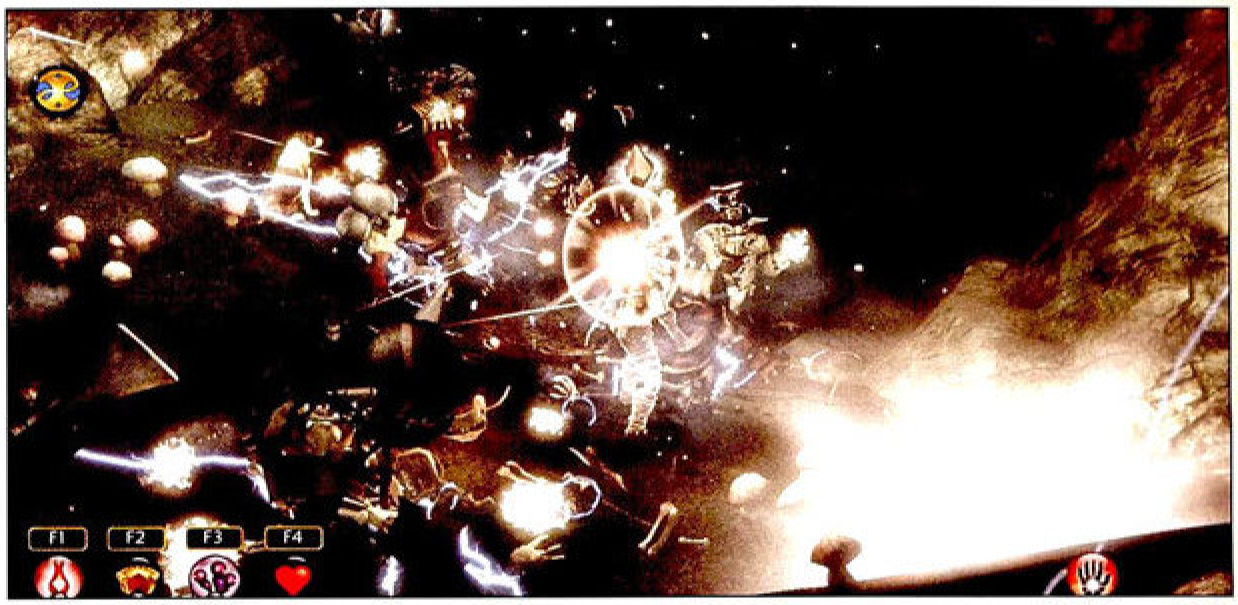
和工业区的征用劳工任务一样，强行拖一个路人当做义工，如果已经主线通关而且人口损失过多的话可能要跑很远才能找到一个路人。

解救矿工

任务奖励：公会徽章*5

前提条件：在国事决策中选择开采米尔菲德的水下矿产资源

米尔菲德矿山的开采工作受到了霍比人的干扰，包工头的兄弟被困在了矿山里。进入矿洞这里的高级霍比人战士和召唤师比较多，想快速解决战斗的话就使用减速然后跑到怪物中间使用全体雷火组合魔法。清理所有敌人后将被困的兄弟带出山洞。



银松的诅咒

任务奖励：公会徽章*20 狼族克星宝剑



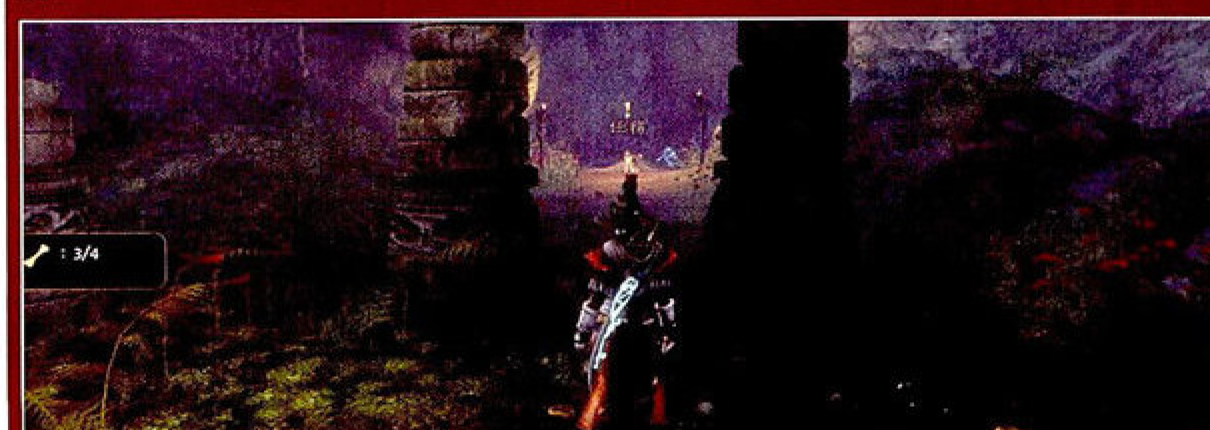
银松森林一直有一些幽灵士兵徘徊，为了解开银松之谜，主角打开一个大墓地的门后触发任务。需要找到四块野狼的尸骨后在祭台复活被士兵长官杀死的野狼赛斯。第一块就在任务开始的军官棺材里。



第二块在一个小山坡上，有一名幽灵士兵正在挖掘的地方。



第三块在银松的小村庄出口木桥旁的小水池中，会看见一个溺水的幽灵士兵。



最后一块沿着小水池的路往村外走，在一个洞穴的宝箱里找到。收集完毕后在祭台摆放所有的遗骸复活野狼，之后跟随野狼进入密室，可以得到一把专门针对狼族的宝剑。消灭出现的幽灵士官长后就可以完成任务。

奥罗拉隐藏支线任务

注意：奥罗拉的某些支线任务均需要在后期决策中选择重建奥罗拉城才能开放。

开启巨大宝藏的钥匙

任务奖励：公会徽章*5 古老宝藏的钥匙 金钥匙

奥罗拉城里有一个人愿意用一把钥匙来交换4000金币。花费4000金购买后任务即可完成。这把钥匙可以开启流沙地里神殿废墟旁边的魔法石门。（就在主线中公爵瞎眼倒下的那个废墟右边）



进入名为死亡十字的房间，这里需要踩踏地板上白色的箭头开启通往左右两边的路，如果踩错的话会召唤金甲骑士，雷属性的麻痹效果对金甲效果很好。之后踩踏左右两边小房间里发光的方砖开启正前方房间的门。里面有一把金钥匙，可以开启金色之门。



新世界

任务奖励：公会徽章*5

简单的金钱换徽章的任务，直接交给奥罗拉城的这位女士8000金币让她去大西洋探险即可获得5枚徽章。

预言隐士

任务奖励：公会徽章*5



奥罗拉城的一个信徒希望将一个头颅交给预言先知，但是路途艰险只能拜托主角代劳。前往朦胧峡谷，沿路上有很多金甲兵阻挡，多使用高等级的雷火范围魔法不难解决，沿途有很多花朵和不少地精可以收集。需要注意的是打开路边的一扇门后进入迷离洞穴，最深处有一把金钥匙。解决尽头的金甲守卫后将头颅交给先知。

古老的圣物

任务奖励：公会徽章*5

奥罗拉的一个考古学家受神殿之托寻找沙漠里的圣物，前往流沙地在接近神殿废墟的地方可以在地上挖掘到圣物，不过要注意附近游荡的大批的金甲怪物。

神殿的宝藏

任务奖励：公会徽章*10

奥罗拉的女祭司需要一种特殊的染料，这种染料只能由当地的鲜花来制作。玩家需要仔细搜寻奥罗拉城，流沙地和朦胧峡谷三处地点的花朵。集齐后交给女祭司。

浮木森林隐藏支线任务



浮木森林入口

浮木森林说明：在大地图银松地区的南边，有一块必须探路进入的小岛区域--浮木森林。它的进入方法是完成米尔菲德的支线任务“修复工作”，然后等待一段时间穿过木桥即可到达。里面有一些支线任务和一把金钥匙。

解决讨厌鬼

任务奖励：公会徽章*5

浮木森林的居民领队说他们被李弗驱赶后只想在这里过上平静的生活，不过这里聚居的霍比人让他们十分头痛，接受任务后就开始小岛自助一日游吧，小岛的风景非常秀美，一边欣赏美景一边清理沿路的霍比人。这里的敌人等级比较低，全部消灭之后回去告诉领队。等待一段时间会接到后续任务。



帮助浮木森林获得木材

任务奖励：公会徽章*10

浮木森林的居民在这里安居乐业建设家园，不过他们需要一名木匠来继续扩大规模。带上信件交给银松的木匠即可。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

荒岛躲债

任务奖励：公会徽章*5

在包尔斯顿旧城里，有一个人欠了赌债想逃亡荒岛，于是寻求主角保护。这个护送任务的路途较长且不能传送，依次穿过旧城，米尔菲德到达浮木森林即可。

日落之屋隐藏支线任务


日落之屋入口

日落之屋说明：在悲恸森林悼念亡夫任务的那个坟场雕像身后的左边一条小路可以进入日落之屋，日落之屋是一所被诅咒的房子，白天为一片废墟，到了夜里变成幽蓝色的宅邸。不过夜晚的日落之屋无法进入，首先需要破解诅咒。

首先在白天进入日落之屋，在其附近的一座小亭子里可以看见四座雕像，需要记住这四座雕像的动作(建议截两张图)，然后回到自己的房子睡到晚上再来。这时四座雕像的动作会发生变化，需要按【E】将其修改到白天的状态。全部修复完毕之后一道白光闪过，日落之屋完整地在白天出现了。进入后接到任务，调查这座屋子。





进入宅邸后阅读骷髅旁边的书可以得知，诅咒源于梦境，同时前面的门打开了，继续前进来到一间诡异的房间，在床上睡一觉后进入梦境。一个叫箱仔的妖怪想和主角玩一场类似国际象棋的游戏，懂不懂规则无所谓，下几手棋之后就会触发剧情，箱仔改变规则直接复活棋子进入战斗。怪物强度不高，群体魔法很容易全部消灭，三轮过后箱仔玩得很尽兴，将主角送出梦境之后表示随时欢迎。

这时探索任务已经完成，不过日落之物里还有一些隐藏的宝箱可以拿。这时开启了旁边的一个房间，进入后发现了一面巨大的镜子和一只漂浮的骷髅头。其实骷髅头是主角的镜像，它会模仿玩家的行动路径，注意观察镜子里的墙上有一块蓝色的机关。于是需要做的就是引导骷髅头移动到蓝色的机关处，它就会自动进入机关，注意面对墙壁并朝沙发的缝隙方向挤一挤就行了。开启四个机关后在镜子前按【E】跳到镜子中的世界。按照书中的提示射击水晶球可以打开大门，获得一把针对人类敌人有特效武器。大厅左边的门也是通过射击大厅里的水晶球打开。里面有一些药水和徽章。

金钥匙收集指南

游戏中一共有四把金钥匙区别于一般的银钥匙，其获取方法比较复杂。可以开启游戏中对应的四处金色大门，一次消耗一把钥匙。四座金色大门的位置和奖励分别为：

1. 一开始包尔斯顿城堡逃脱任务中地下墓穴的通道里，奖励为30个公会徽章。
2. 本文布莱特沃图书馆的支线任务“古老的钥匙”提到的密室隐藏通路的尽头。奖励为男女抢匪的套装。
3. 从悲恸森林进入日落之屋，在经过铁栅栏后右转的一条小路上。奖励为随机武器。
4. 在悲恸森林支线任务“死不安宁”的尸骨园。奖励为平衡者猎枪。

四把金钥匙的位置

No. 1 在雾峰谷的佣兵营地草地附近的寒气洞穴里（不是拯救走失儿童的洞穴），穿过很长的洞穴隧道，在寒气洞穴一个高台出口处有一把金钥匙。





No. 2 第二把金钥匙在朦胧山谷的一道秘门后，在完成“预言隐士”任务的同时应该容易发现。进入迷离洞穴后需要解开几个小谜题才能拿到，首先射击第一个房间镶在墙上的宝珠，第二个房间要用火焰魔法点燃熄灭的火炬，第三个房间要按照前方一排八个灯柱上的火焰颜色从左到右依次踩踏对应颜色的魔法地砖。在最后一个房间可以找到金钥匙。



No. 3 这一把金钥匙在刚一进入浮木森林的左边高台上就可以看到，但是需要完成浮木森林的所有支线任务。还要等待一段时间让村民建设好小岛的所有设施才能完成。首先在一处浮岛上使用近战攻击宝珠(需完成支线等待木桥建成)，之后一路跟随宝珠即可，如果发现断桥或者宝珠在高处平台上均是因为时间不够相关设施还没有建成。最后经过一个传送点拿到金钥匙。

最后一把金钥匙已经在奥罗拉支线任务“开启巨大宝藏的钥匙”说明。

恶魔之门开启指南


恶魔之门

恶魔之门是神鬼寓言系列的特色系统，玩家需要达成恶魔之门的条件才能开启它们得到丰厚的奖励，而有些条件比较隐晦和苛刻。

雾峰谷恶魔之门：需要使用Live连线，将一名异性玩家带到门前并做出四种不同的亲昵动作。奖励：随机传奇武器

布莱特沃恶魔之门：需要将结婚生的小孩带到恶梦之门前，做出友善动作。奖励：公会徽章*25

悲恸森林恶魔之门：将近战或者枪械技能升到满级。奖励：军队套装

日落之屋恶魔之门：成为君主。奖励：100万资金，对于凑齐650万的主线任务很有帮助。

米尔菲德恶魔之门：道德降到最低，吃油腻食物到最胖。奖励：公会徽章*40

奥罗拉恶魔之门：将道德值变为两个极端，至善和极恶都可以。奖励：随机传奇武器

公公，你怎么了？

DUNGEON SIEGE III 地牢围攻3

技能分析和BOSS攻略

还记得那是个风雨交加的夜晚，几年前来着？已经记不清了，印象中魔术师还在、火狼也还在、那谁谁谁还在，几个有志青年下班后围坐在一起，用尽毕生的智慧去思考，我们想了很多，由于脑容量太大，脑子里的思绪实在太多，如滔滔江水连绵不绝。大约过了半个小时，sky似乎想到了什么，sky用略带磁性的声音屁颠屁颠的征询大家的意见：“不如我们今天加班吃酸菜鱼，打《地牢围攻2》吧。”多么有深度的建议啊……“走着”大家异口同声道。

往昔的回忆历历在目，不知不觉《地牢围攻3》已经来到了我们身边，但多多少少让人有些失望，虽说从游戏画面、系统设置和人物动作都算是精品，但只有四关的剧情让人不免有些难以忍受，说好听点那是“短小精悍”，说难听点是“兔子尾巴长不了”，再难听点就是“公公，你怎么了？”。



键位解析



鼠标左键：攻击
按住鼠标右键：移动
鼠标滚轮：变更视角

注：用键盘鼠标会给游戏带来不少难度，建议使用手柄。

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

PC DVD-ROM SOFTWARE

1 闪避：通过翻滚或者瞬移来躲避敌人的攻击



Sky：单人模式下，特别是最高难度，闪避的使用率已经到了变态的程度，点击率一度超过鼠标左键。

太狼：就光顾着躲了，还让不让我打？

2 格挡：摆出防守的姿态，来减少敌人的攻击伤害



Sky：可以说是战士的专属技能，其他人与其浪费时间防守，还不如把握机会进攻。

3 战斗技能：每个人都有9种战斗技能，每个形态各3种专属技能，还有3种共用技能。

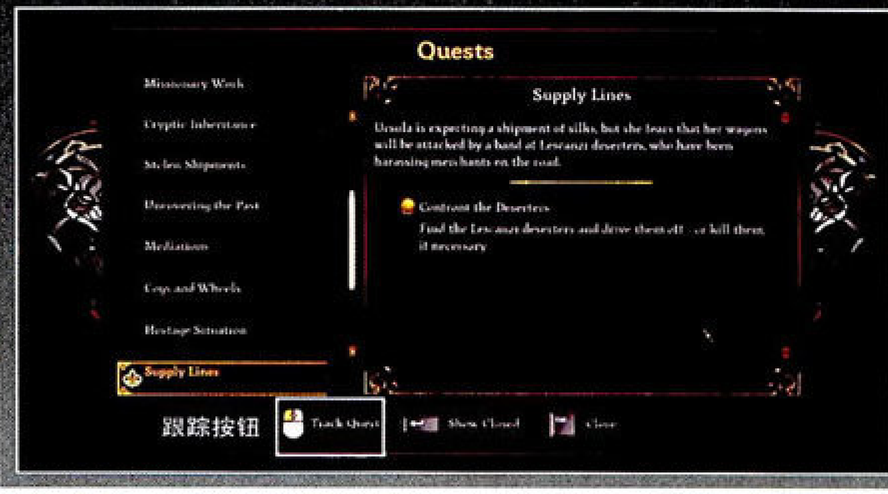


6 走路与跑步切换

Sky：非常无聊的一个设定，能开跑车，谁还愿意骑三轮。

贪睡猫：就是，又不是说和《怪物猎人》一样跑着跑着会消耗能量的设定。

9 任务界面：在这里可以查到你所接的所有任务，包括要求和剧情，同时你也可以自由选择任务进行跟踪。



11 装备界面：玩家进行更换和比较装备的地方

太狼：套装能够改变主角外观让我很欣慰。



12 切换形态：通过按钮来切换游戏人物的两种形态。

太狼：很明显这是弥补游戏职业少的不足。通过这样一切换，相当于有8种不同的技能体系，而且一次玩两种好过分两次玩两个角色。

13 任务提示：会根据你选择做的任务用一条指引线来提示你怎么走。



Sky：那到底是让游戏困难化使玩家细心钻研剧情，还是直接无脑操作使游戏轻松自在，作为一个挣扎在钱堆里的深层次高玩来说，我选择后者，已经被工作折磨的人不像人鬼不像鬼的我，不想还被游戏调戏。

贪睡猫：一种让游戏变得非常无脑的设定，也是游戏走向泡菜化的标志，作为游戏剧情控决不允许只会一股脑的按回车。

界面解析



属性解释

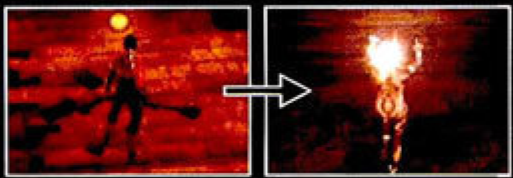
Stamina（耐力）	英雄的血量，坦的首选。
Ability DPS（技能秒伤）	英雄的技能伤害输出平均，最后产生的数字才是英雄进行技能攻击时所造成的伤害，其包括了近战技、远战技、防御技等各种技能。
Attcak DPS（普攻伤害攻击秒伤）	用来衡量英雄在普通攻击时每秒造成的伤害。
Agility（敏捷）	代表英雄的暴击，攻击的准确度，在实际游戏里表现为致命一击率。当然，英雄的等级越高，敌人也会相应的变强，这时将需要更多的敏捷值来维持相同的暴击率（每个属性都这样）
Armor（护甲）	护甲反应英雄通过自身装备来减轻伤害的量，护甲越高能减轻的伤害越多。
Attack（攻击）	攻击决定英雄对敌人造成的伤害，该值决定Attcak DPS。（普通攻击秒伤）
Block Value（格挡值）	遭到攻击时是由消耗专注力来代替血量。简单来说，格挡值愈高的装备/道具，专注力（Focus Meter）与血量间的消耗转换就会愈少，甚至完全不减少血量或专注力便能格挡掉敌人的攻击。
Bloodletting（流血）	流血会使你的攻击有机会对敌人造成6秒的持续伤害，需要注意的是，这些效果的触发几率和持续时间总是相同的，高数值的作用是造成更多的伤害。
Fire（火焰）	该值使你的攻击有机会引燃敌人，造成6秒持续伤害。

Ice（冰冻）	该值使你的攻击有几率冻结敌人，造成9秒的持续伤害。
Lightning（闪电）	攻击时有一定的概率电击敌人，造成2秒的持续伤害。
Poison（中毒）	有一定几率让敌人中毒，在9秒内持续伤害。
Weakening（弱化）	使攻击时产生一定的机率弱化被攻击者，同时大幅降低对方的攻击与防御力。
Withering（凋零）	有一定几率对敌人造成9秒的持续伤害，并且增加敌人被击中时受到的伤害。
Doom（毁灭）	毁灭值会增加英雄致命一击造成的伤害，并且慢速的攻击（比如双手剑）的效果更高。
Momentum（动力）	动力使英雄攻击敌人时获得更多的集中值，对于相同数量的额外集中值，等级越高需要的动力值越高。
Retribution（惩罚）	最贴切的解释即为“攻击反弹”，惩罚值愈高等同反弹的伤害也愈高。
Stagger（震撼）	使英雄有一定几率击晕敌人，这个几率就取决于该值。
Warding（结界反弹）	使正在攻击玩家的敌人有一定的机率产生击晕的效果，反弹值愈高成功的机率就愈高。
Will（意志力）	增加技能伤害的输出，同时也会影响Ability DPS最终的杀伤力平均输出值。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

职业解说

魔女——谜一样的女子





职业：法师
使用装备：长矛、锤子
拥有姿态：人类姿态/魔女姿态
个人简历：魔女一生下来就注定是军团的执政官。在古老的传说中，执行官都是火焰精灵，很长时间都受命于造物主。但魔女是被军团的朋友所收养，自己根本不知道她是如何来到这个世界的，更不知道她的同类都发生了什么。同时她是一位能够将火焰运用自如的法师，她自身除了拥有各项惊人的攻击武术外，还能自由变换成神体状态并创造出元素魔法，以及赋予武器元素伤害。

技能专精路线推荐

Spinning Kick

灰色路线：有10%几率令敌人眩晕2秒，下一级再增加10%几率。
蓝色路线：有20%几率对敌人造成持续性燃烧伤害，造成多人攻击效果，下一级再增加20%几率。
小编推荐蓝色路线：最高难度下控制技能是显得多么重要，小怪无穷尽也，与其在小怪身上贪那么一点伤害，还不如争取不让其近身，要知道到后期玩家的血是多么的珍贵。

Aura of Immolation

灰色路线：此技能的伤害值增加10%，下一级再增加10%。
蓝色路线：自己或者任何队友在此技能的范围内自动恢复2%生命值，下一级再增加2%恢复量。
小编推荐灰色路线：不是说玩家的血是多么珍贵吗？为什么到这里又不用恢复了？要知道玩家永远会是敌人的第一目标，很多情况下都是在躲避，大范围的移动是在所难免的，因此不太可能在一个地方站很久，恢复的这点血还不够小怪和BOSS一枪的伤害；于是用来群伤小怪不错。



后期群伤的伤害也比较可观

Inner Warmth

灰色路线：受到物理攻击时，有10%几率对敌人造成伤害，下一级再增加10%几率。
蓝色路线：使用此技能时，立刻恢复2%生命值，下一级再增加2%恢复量。
小编推荐蓝色路线：加血技能来了，而且是那种能够一边跑一边加血的，因此没有理由不要。而且灰色路线上提到的“受到物理攻击”时，到后期BOSS战中，法术伤害才是最要命的。

Hurl Spear

灰色路线：被此技能击中的敌人有5%几率被击晕3秒，下一级再增加5%几率。
蓝色路线：有20%几率对敌人造成燃烧效果，下一级再增加20%。
小编无推荐：其实在这里两种路线都可以，如果你是技术流，那灰色路线比较适合，近战形态下使用技能击晕3秒的时间里马上切换形态进行远程攻击，如此循环；如果你是伤害流，那选择蓝色路线，作为魔女的近战形态这是唯一的远程技能，它的伤害是不容小觑的，伤害值非常可观，如果能够锦上添花，何乐而不为。

Summon Jackal

灰色路线：火狐的生命值增加10%，下一级再增加10%。
蓝色路线：火狐攻击敌人时有10%几率对敌人造成持续性燃烧伤害，下一级再增加10%几率。
小编推荐蓝色路线：火狐的存活时间很短，小编召唤它的主要用途是撞飞敌人，因此它的生命多少对我来说并不重要，因此有持续性伤害也算聊胜于无。



Ignite

灰色路线：当武器燃烧并攻击敌人时，有20%几率对敌人造成永久性燃烧效果，下一级再增加20%几率。
蓝色路线：当武器燃烧并攻击敌人时，有5%几率恢复自身生命值，下一级再增加5%几率。
小编推荐蓝色路线：一直没搞明白武器攻击敌人时的解释，变成远程形态时攻击敌人算不算武器攻击，如果是那就毫无疑问的选择蓝色路线。

Fall From the Heavens

灰色路线：有10%几率击倒被此技能击中的敌人，维持4秒，下一级再增加10%几率。
蓝色路线：此技能的伤害力增加10%，下一级再增加10%。
小编推荐灰色路线：如果说是此技能只是一个普通的伤害技能，那有其他技能的情况下为什么一定要选择它呢？它存在的意义就在于击倒敌人，这是本技能的最大特色。

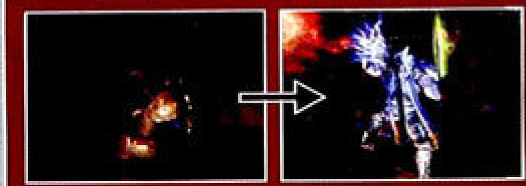
Pillar of Fire

灰色路线：对敌人造成15%的速度延缓，下一级再增加15%延缓。
蓝色路线：此技能伤害值增加10%，下一级再增加10%。
小编推荐灰色路线：老实说如果你选择蓝色路线你会觉得后悔莫及，这个游戏里能够安安分分的站着不动的敌人太少，基本上都是上下乱串，因此这根光柱很难能够全伤害的打到人，还不如擦到边让他减速，给自己创造空间来得实在。

Volatile Barrie

灰色路线：增加10%伤害吸收，下一级再增加10%吸收能力。
蓝色路线：魔法屏障爆炸造成的伤害值增加20%，下一级再增加20%。
小编推荐灰色路线：又是一个特色技能，虽然能够吸收伤害有限，但我还是非常喜爱这个小盾墙。

卢卡斯——最坚强的护盾





职业：战士
使用装备：单手剑、盾牌、双手剑
拥有姿态：单手姿态/双手姿态
个人简历：卢卡斯是以前军团至尊大师的儿子，作为最后的一个贵族，一直忠于他的父亲的记忆，不眠不休的重建着军团和恢复家族的荣耀。卢卡斯通过军团古老的方式已经被训练成了一位勇猛的战士。

技能专精路线推荐

Shield Pummel

灰色路线：技能伤害增加20%，下一级再增加20%。
蓝色路线：20%几率击倒敌人，下一级再增加20%几率。
小编推荐蓝色路线：作为一个强力坦，你要的不是伤害，而是控制住敌人，不让敌人去伤害自己的DPS。

Blade Dash

灰色路线：对流血的敌人增加20%的伤害，下一级再增加20%。
蓝色路线：技能暴击几率增加10%，下一级再增加10%几率。
小编推荐蓝色路线：两种路线都可以，随自己喜欢。

Heroic Charge

灰色路线：使用技能时增加20%的每秒技能伤害 （Ability DPS），下一级再增加20%。
蓝色路线：自动对生命值不足10%的目标发动暴击，每一级增加10%几率。

Unbridled Wrath

灰色路线：有20%几率防止敌人打断此技能，下一级再增加20%几率。
蓝色路线：魔法回复量增加10%，下一级再增加10%。

Wind Shear

灰色路线：有20%几率对敌人造成流血效果，下一级再增加20%几率。
蓝色路线：使敌人减速10%，下一级再减速10%。
小编推荐蓝色路线：作为一个强力坦，你要的不是伤害，而是控制住敌人，不让敌人去伤害自己的DPS。

Shield Wall

灰色路线：使用此技能时，自身格挡能力上升20%，下一级再上升20%。
蓝色路线：使用此技能时，反弹所受到的10%伤害至攻击者，下一级再上升10%伤害反弹。
小编推荐灰色路线：作为一个强力坦，你要的不是伤害，而是要够硬血够多。

Vanguards Strike

灰色路线：把敌人推后1米，并使他们在5秒内减速10%。下一级再推后1米并再减速10%。
蓝色路线：使用此技能击杀敌人后获得5点魔法值，下一级再增加5点魔法值。
小编推荐灰色路线：同理Wind Shear。

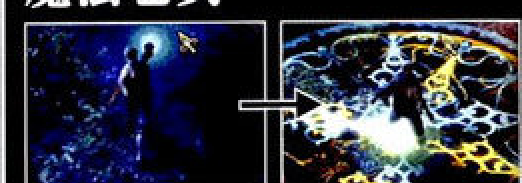
Earthrending Strike

灰色路线：此技能有20%几率击倒敌人，下一级再增加20%几率。
蓝色路线：增加技能攻击范围2米，下一级再增加2米。
小编推荐灰色路线：同理Wind Shear。

Graceful Repose

灰色路线：盗取5%生命值，下一级再增加5%。
蓝色路线：受到攻击时获得5%魔法，下一级再增加5%。
小编推荐灰色路线：在这个游戏里生命值要比魔法值重要许多，魔法值可以靠打中敌人和魔法球恢复，而且恢复速度惊人；生命值的恢复方式却要少且慢很多。

魔法老头





职业：魔法师
使用装备：法器
拥有姿态：近战姿态/远程姿态
个人简历：Reinhart Manx传承了古老的军团魔法，在这个地方你花费了他的一生去钻研和学习魔法，他的非常规思维和创新的魔法技术举世闻名。作为第十军团的后裔，擅长使用陷阱系辅助 / 攻击魔法进行战斗，同时还能为队友暂时提升各种能力，可说是队伍中的灵魂人物。

Mirror Leap

灰色路线：使用此技能时，在初始地点附近的敌人将会被击晕1-3秒。
蓝色路线：镜子分身所受到的10%伤害将会反弹给攻击者，下一级再增加2%伤害反弹。

技能专精路线推荐

Lightning Strike

灰色路线：每次使用此技能时，都会造成一个冲击波，并击晕附近敌人，持续0.4秒，下一级再增加0.4秒持续时间。
蓝色路线：此技能有10%几率对额外的敌人造成伤害，下一级再增加10%几率。

Clockwork Trap

灰色路线：被此技能攻击的敌人将遭受12%速度延缓，持续2秒。下一级增加12%延缓，并增加2秒持续时间。
蓝色路线：此技能伤害值增加10%，下一级再增加10%。

Creative Destruction

灰色路线：此技能造成的伤害的3%将补充到自身生命，下一级再增加3%补充量。
蓝色路线：敌人每次受到的伤害将递增5%，下一级再增加5%。

Circle of Healing

灰色路线：当此技能生效时，自身所受到的伤害减少5%，下一级再减少5%。
蓝色路线：当此技能生效时，自己附近的敌人将会受到少量持续性伤害。

Perpetual Momentum

灰色路线：当此技能生效时，自身魔法恢复增加12%，下一级再增加12%。
蓝色路线：当此技能生效时，任何得到的恢复都会增加5%，下一级再增加5%。

Electrocute

灰色路线：选定目标周围的敌人将受到额外的伤害。
蓝色路线：此技能的伤害力增加5%，下一级再增加5%。

Barrier Field

灰色路线：当此技能生效时，10%的物理伤害将会反弹给敌人，下一级再增加10%伤害反弹。
蓝色路线：此技能有10%几率反弹远程攻击，下一级再增加10%几率。
编辑推荐蓝色路线：远程攻击怪比较难缠，如果在打近战的时候顺便消灭远程，何乐而不为。

Geometry of Annihilation

灰色路线：此技能持续时间增加2秒，下一级再增加2秒持续时间。
蓝色路线：被此技能攻击的敌人将会延缓5%的速度，在圆形范围内的己方人员将获得5%灵敏度(Agility)加成。
编辑推荐蓝色路线：如果你是联机组队，毫不犹豫的选择蓝色路线吧。

卡特瑞娜





职业：猎人
使用装备：手枪、狙击枪
拥有姿态：双枪姿态/狙击姿态
个人简历：卡特瑞娜是Hugh Montbarron的私生女，也就是卢卡斯的亲妹妹，她的妈妈是一个游牧民族的成员，因此被很多人瞧不起，但这个民族擅长战争、精通巫术，卡特瑞娜也已经成为了其中的佼佼者。她擅长使用步枪与猎枪，天生就是一位出色的猎人，她相当于同类型游戏中的弓箭手，但更着重于远、中、近三种距离的攻击能力。

技能专精路线推荐

Heartseeking Shot

灰色路线：如果敌人被此技能击杀，自身将恢复6点魔法值，下一级再增加6点恢复量。
蓝色路线：此技能有5%几率令子弹反弹到下一个敌人，造成多人攻击效果，下一级再增加5%几率。
编辑推荐蓝色路线：在往后的关卡里，BOSS都有召唤小兵的技能，而且数量很多，因此范围攻击显得格外重要。

Charm of Eternal Life

灰色路线：当攻击敌人时增加额外的生命值恢复。
蓝色路线：使用此技能时防御力上升15，下一级再上升15%。
编辑推荐灰色路线：你不是坦，再高的防御力到了最后还是一两下就被秒的事情。

Chosen Prey

灰色路线：被此技能诅咒的敌人会被降低速度和攻击力。
蓝色路线：当敌人被此技能诅咒致死时，将恢复自身生命值和魔法值。
编辑推荐灰色路线：同理“Caress of Suffering”

Warding Ritual

灰色路线：从原来的基础上增加此技能对附近敌人的伤害力。
蓝色路线：使敌人减速12%，维持13秒，下一级再减速12%。
编辑推荐蓝色路线：作为一个远程，不让敌人靠近你很重要。

Caress of Suffering

灰色路线：当使用此技能击杀敌人时，自动恢复自身生命值和魔法值。
蓝色路线：降低被此技能诅咒的敌人的攻击力和防御力。
编辑推荐蓝色路线：对于有小怪的BOSS，灰色路线会让自己多点“血球”，但对于单个BOSS……打完再恢复的生命值有何用？因此猎人增加血量的技能很多，这里就选择诅咒吧。

Call of the Hunt

灰色路线：当此技能激活时，增加自身灵敏度(Agility)。
蓝色路线：此技能激活期间受到伤害，将恢复自身少量生命值。
编辑推荐灰色路线：技能激活时间有限，况且还是受到伤害的情况下增加“少量”生命值？何用？

Flintlock Fury

灰色路线：增加此技能的击退效果，并对受到攻击的敌人造成延缓效果。
蓝色路线：增加此技能的伤害值。
编辑推荐灰色路线：同理“Warding Ritual”

Black Hound Familiar

灰色路线：增加猎犬的攻击力和生命值。
蓝色路线：猎犬造成的伤害的一小部分转换为自身生命值。
编辑推荐蓝色路线：个人觉得在这个游戏里，宠物的攻击力并没有给我带来太大的帮助。



相当于机关枪扫射

Thorned Rose

灰色路线：增加此技能造成的伤害值。
蓝色路线：对被此技能攻击的敌人造成缓慢效果。
编辑推荐蓝色路线：同理“Warding Ritual”

难点BOSS攻关要诀

难点一：Rajani



第一阶段

技能1： 紫色光柱，伤害较高，BOSS会在你的脚下放一个紫色光柱，马上闪避否则伤血加倒地。


紫色光柱

技能2： 冷箭，伤害较低，BOSS会随时发射一枚冷箭，除非你一直在闪避，否则很难躲避。

第二阶段

技能3： 连续光柱，由于两边的屋顶倒塌，因此能够走动的空间较小，而光柱的数量成倍的上升，但这些光柱只是地图上随机产生，并不是针对玩家，因此只要固定一个地方站着就行，这个对近战比较吃亏。


连续光柱

技能4： 散射冷箭，冷箭的数量也在不断增加，配合光柱，让玩家躲避的空间更小，因此看到冷箭与其闪避，不如格挡一下。

难点三：Warbeas



技能1：冲锋，看到这头牛让我想起了魔兽世界巫妖王十字军老一，技能几乎完全一样，冲锋躲过就是会有很长的硬直时间。


冲锋

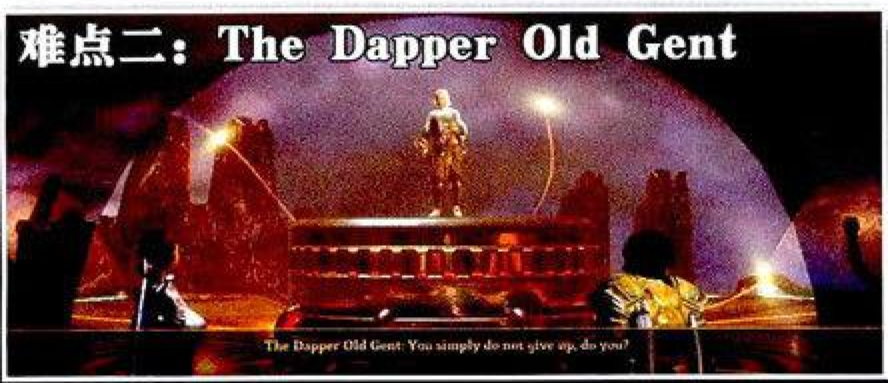
技能2：践踏，近战职业会有一定麻烦，记得不要贪刀，看它有践踏的趋势，马上远离。


践踏

技能3：召唤小兵，这时候千万别急着打BOSS，躲避的同时清掉小兵。


召唤小兵

难点二：The Dapper Old Gent

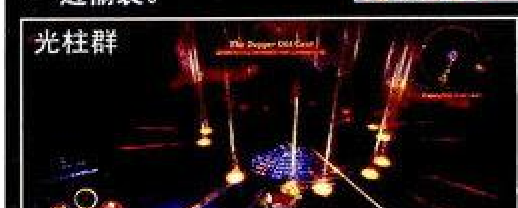


技能1：小型原子弹，反应比较明显，躲避起来还是很容易。


小型原子弹

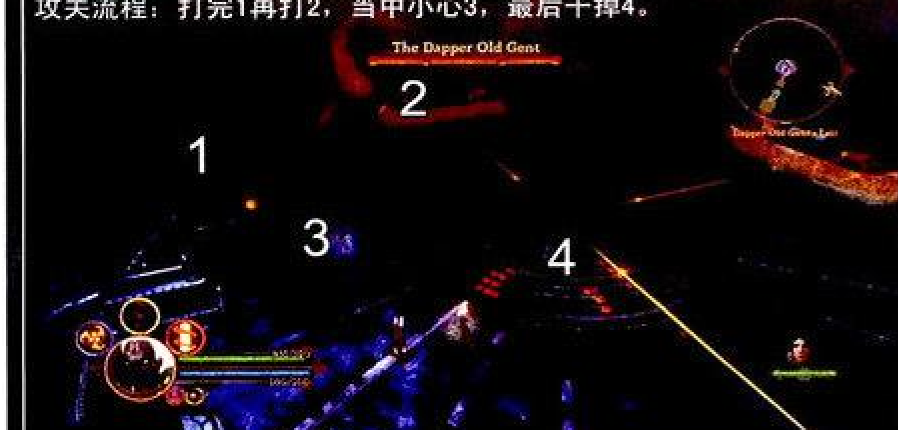
技能2：小怪机器人，越到后期数量越多，而且在没有毁掉传送塔之前是无限刷新的，因此打机器人不是重点，而是绕开机器人毁掉传送塔。尽量把所有机器人吸引到一边，然后从另一边偷袭。


小怪机器人


光柱群

技能3：光柱群，看到地面上的分割线了吗？BOSS会以他为中心把光柱群向外扩散，再从外向内收拢，只要躲在线与线之间就ok了。

攻关流程：打完1再打2，当中小心3，最后干掉4。



难点四：Corrupted Creator



第一阶段


右手攻击

技能1： 右手攻击，BOSS右手会在如图区域拍下来，划出一道道划痕，事先躲开这个区域，等他划的过程中快速的将其右手上的护甲击毁。

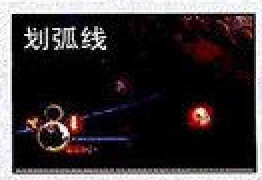
技能2： 小兵：他的左手会在地上画一个黑圈，从而召唤小兵，尽快将他们清除干净。

技能3： 跟踪弹：跟踪能力太诡异，不管你怎么闪避都无法躲避，干脆直接格挡掉。


小兵


跟踪弹

技能4： 划弧线：BOSS会用右手手指在地上划一道蓝色弧线，躲开就OK了。


划弧线

第二阶段

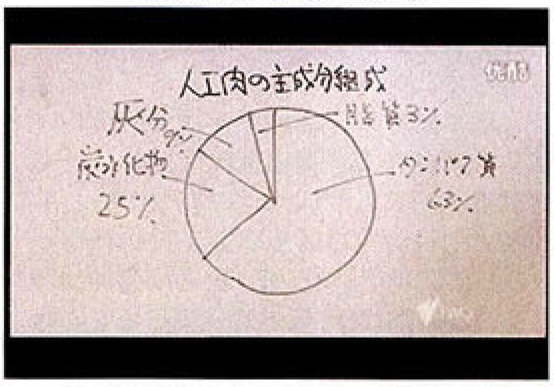
技能5： 射线：当把它的右手打残以后，会进入第二阶段，地面上会落下了堵墙，这可是帮了玩家一个大忙，因为到时BOSS眼睛会发射两道射线，攻击力非常之高，只有躲避在墙后面才能避免受到攻击。同时小怪的数量也会有所增加。这里还要提一下的就是，如果你的雇佣兵傻乎乎的跑到BOSS旁边不肯躲在墙后面，你就往屏幕下方走走，他马上就会过来。


射线

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

囧囧有神

很冷很囧的人工肉！看你敢吃不



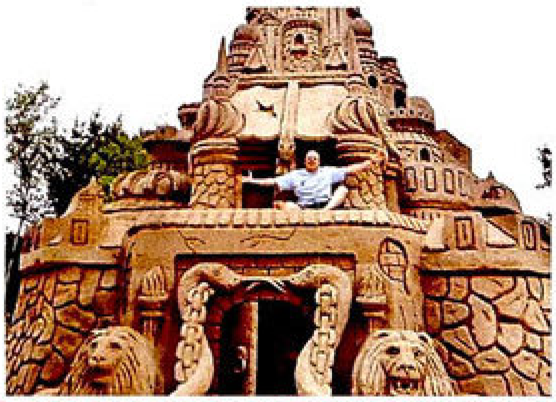
为了减少温室气体排放，科学家们研究了各种可能的替代品，而最近，一种新型的“人造肉”可能会用来替代牛、羊肉。



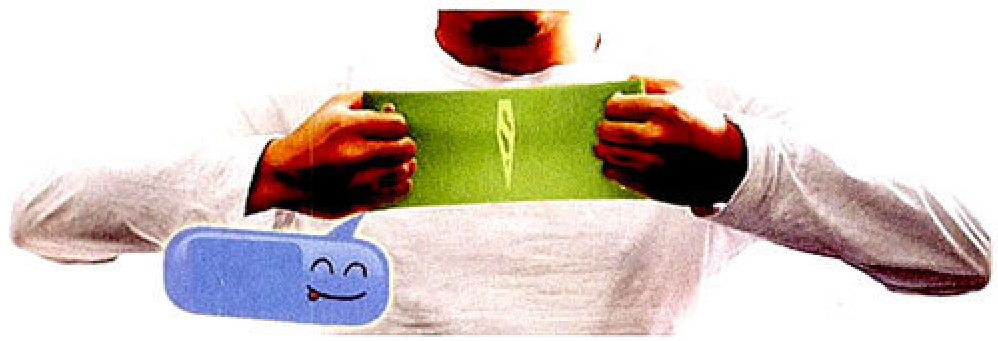
由日本科学家Mitsuyuki Ikeda发明的人造肉采用的原料包括：大豆、牛排酱以及从人粪中提取的蛋白质。人粪？你没看错，就是人类的粪便！理由是因为从这些东东里提取出来的蛋白质更滋润，更利于制造人造肉。呃，看到本期囧物志的朋友们，你们有勇气尝尝这只“螃蟹”吗？别不识抬举！这东西做的汉堡肉比普通肉类要贵上10到20倍呢（P羊是死也不会吃的）！

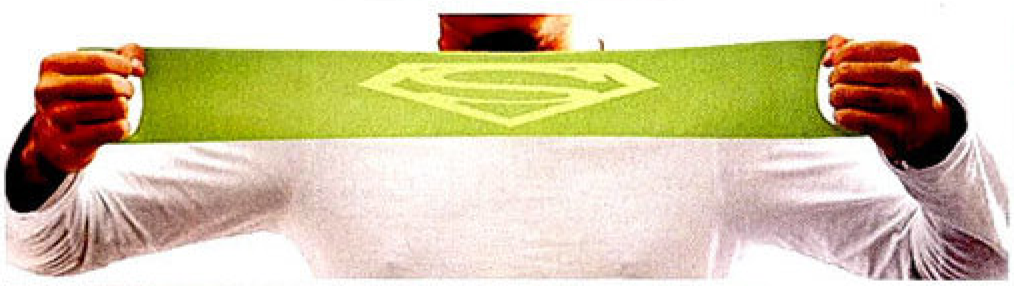
11.25米！玩沙雕的最高境界

沙雕这种东西一般不会被搭得很高，道理很简单，这东西迟早都会变回一盘散沙。然而，偏偏就是有人不买账，愣是组织了1500个志愿者去挑战沙雕记录，这个人便是美国佬Ed Jarrett，而他的新玩具更是个高达11.25米的大家伙。据悉，这个状似玛雅金字塔的沙雕足足耗费了725吨的沙子（用掉的水恐怕更是不计其数），更令人惊叹的是，沙雕上居然还开了窗造了门！



宅男必备！鼠标垫拉力器



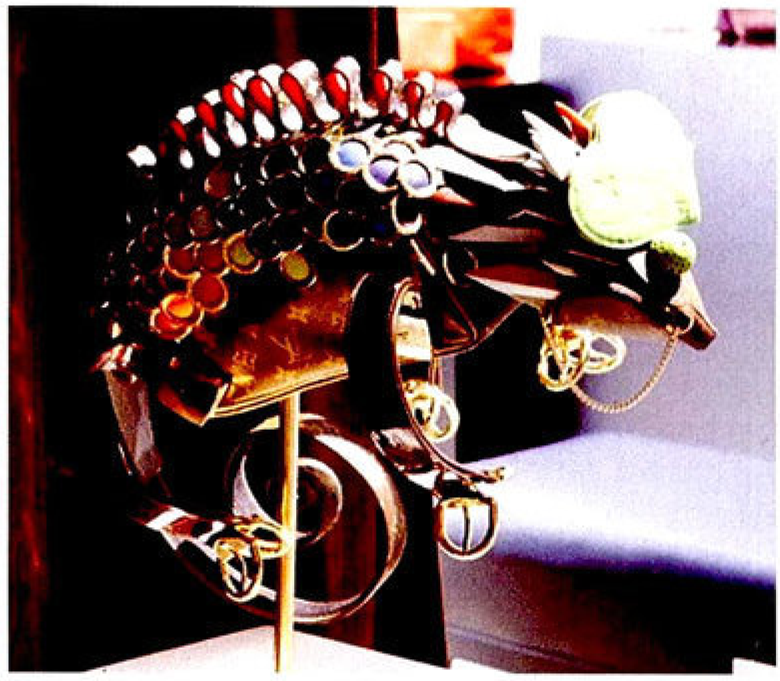




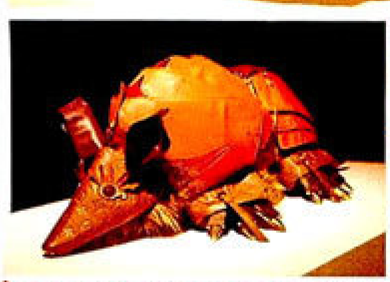
不知道各位还记不记得“扯开衬衫当超人”的创意服饰，而这次要介绍的鼠标垫也有着异曲同工之妙。名为“鼠标垫拉力器”的这款创意产品是由高强度的弹力橡胶制成的。平时，它可以是你桌上的一块小小的鼠标垫，而在你想要锻炼胸肌的时候，你只需拽住鼠标垫两旁的把手便能进行扩胸运动，从而舒展筋骨、扬眉吐气。更妙的是，在用力拉长鼠标垫的时候，还能让鼠标垫上的超人标志显露出来！咩哈哈，谁说宅男就不能摇身一变成为超人呢？

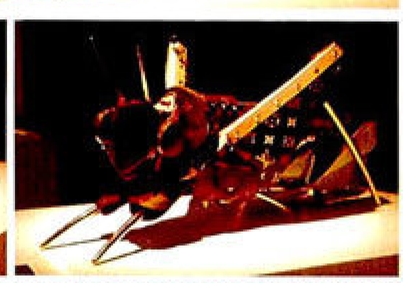
囧囧有神！LV包打造的古怪生物

在艺术家的眼里，再贵重的物品也不过是些材料而已。譬如“美刀”适合用来画激光画，而这一回惨遭“蹂躏”的则是昂贵的LV包包！如您所见，来自国外的艺术家Billie Achilleos把各种LV皮包组合到了一起，最终制作了出了类似老鼠、犰狳、蚂蚱等一连窜古怪生物。看着这一堆面目全非的LV再生物，P羊只能笑而不语。









游戏历史上的7月

6月的E3展上PS VITA和WiiU的亮相，不知道大家有何感想？猪头反正是很期待PS VITA的前景的，如果可以破解，那么如今正统掌机在模拟器上还搞不过手机的尴尬必将成为过去……呵呵，还是来看看7月的游戏历史吧。

本月成立的游戏厂商

TECMO

TECMO起源于60年代设立的两家会社，一个是1964年9月建立的帝国管财株式会社，一个是1967年7月31日建立的日本yacht株式会社。1977年10月，帝国管财株式会社改名为TEHKAN，1982年12月6日，日本yacht也加入了进来。这个TEHKAN，就是TECMO的前身。后来，7月31日就被定为TECMO的创建日（恰好和猪头的生日同天啊）。

凭借《小飞侠》、《雷鸟》、《所罗门之匙》等脍炙人口的作品，TEHKAN迅速在街机领域站稳了脚跟，后来诞生了《捉虫敢死队》这样的旷世名作。而在家用机领域，《忍者龙剑传》、《天使之翼》、《生与死》、《怪物农场》、《影牢》、《零》等名字，哪位玩家敢说一个都没听过？

TECMO

本月诞生的游戏作品

玛丽医生



1990年7月27日，在SFC主机登场的前夕，FC主机上最后一款日本本土的百万大作上市了，这就是《玛丽医生》。这部作品突破了《俄罗斯方块》单纯下落拼合的窠臼，除了要求同色药丸并列以消除病菌外，更有着对剩下半颗药丸的利用这一精妙设计，并因此在方块类游戏中首度引入了连锁概念。游戏在日本卖出了153万份，同时发售的GB版更是高达208万份，FC版中红蓝黄三色在GB版中是以黑白灰来表现的。两部作品加起来，在全球销量超过千万。

最终幻想X



2001年7月19日，是PS2的节日，就在这一天，SQUARE的《最终幻想X》发售了。这是PS2上首个FF系列作品，同时也是FF系列首次实用DVD媒体的作品。虽然相隔PS版FF9只有一年的时间，但游戏的素质绝对称得上是不负众望：精彩绝伦的CG演出、宏大而感人至深的剧情、近乎完美的画面和音乐，FAMI通为该作打出了系列史上首个39分的高评价，游戏的销量达到245万，这在全部PS2游戏中仅次于DQ8，游戏的主题曲《素敌だね》也成为了系列史上又一首名曲。

本月出生的游戏制作人

石井浩一

1964年7月9日出生的石井浩一不仅是《圣剑传说》系列的生父，同时还是SQUARE以及FF系列的吉祥物——陆行鸟的发明者。1986年刚刚入社的石井浩一就被坂口博信看中，让他负责《最终幻想》的企划工作，FF系列有名的横向视点战斗模式就来自于他的点子。此后，石井浩一想在FDS磁碟机系统上打造一款媲美《塞尔达传说》的A.RPG，但这个企划最终未能实现，而是延续到了GB版的《圣剑传说》，由此，《圣剑传说》全系列的开发都由石井浩一所担任。2006年石井浩一从S.E退社并成立了自己的会社GREZZO，而该社所担任开发的第一款大作正是3DS版《塞尔达传说 时之笛3D》。



本月诞生的游戏角色

真宫寺樱



《樱大战》系列的主角，手执父亲遗留的灵剑荒鹰、使用北辰一刀流的灵力少女。性格直爽、爱憎分明而且喜怒溢于言表，虽然有时在神崎瑾这样的名门闺秀面前显得有些迟钝，但反而更加惹人爱怜。世嘉所塑造的女性角色中，真宫寺樱大概是最成功的一位了，横山智佐的配音也跟人留下深刻的印象。请记住，她的生日是7月28日，出生地是宫城县，身高是155CM，体重是44KG。其机体的颜色是樱花的粉色。

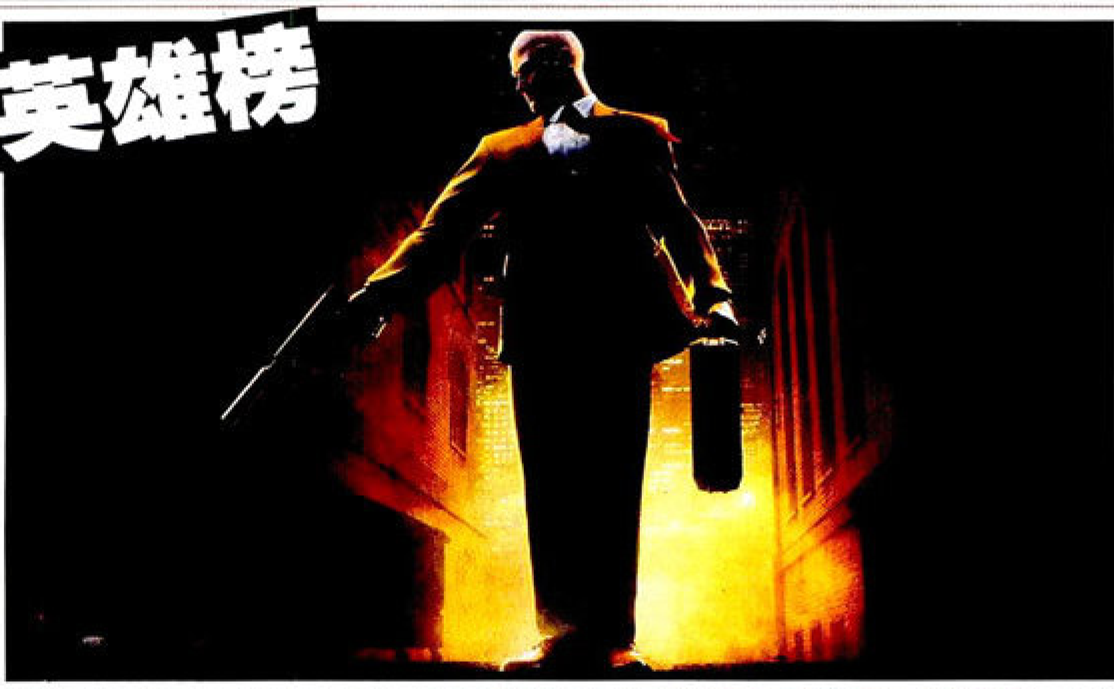
隆



《街霸》系列永远的主角，一身白色的武道服，黑发，赤足，冷静，执着。身高176CM，体重68KG，生日是7月21日。隆是一个孤儿，从小就被师父豪拳收养，并被传授波动流空手道。与师弟肯不同的是，身为武痴的隆，一生中唯一的目标就是追求武学的最高境界。在游戏中，隆的招数也不像肯那么急躁喧哗，而是更加含蓄实用，并且随着系列的不断进化，师兄弟二人之间的差异也越来越明显。

与肯不同的是，隆一生中唯一的目标就是追求武学的最高境界。在豪拳死后，隆开始参加"街头霸王比武大会"，以证明自己的实力。最后他凭借顽强的意志和不屈的精神，以一招升龙拳打败了泰国的沙卡特，并为其留下了长长的伤疤和永远的屈辱。沙卡特从此视隆为宿敌。

英雄榜



打着条形码的光头——杀手47

编号	640509-040147	代号	47	职业	杀手
组织	国际杀手组织 ICA	性格	沉默，内向		

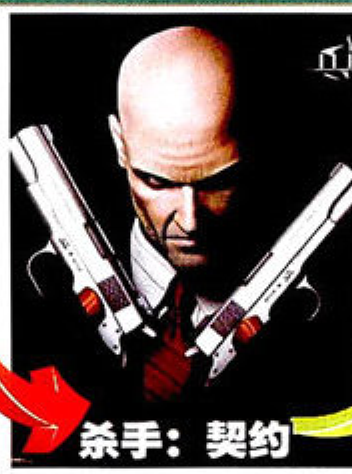
47的出生就是有悖于自然规律的。他是基因工程的产物，天生拥有各种杀人技巧与暴力因子。从出生的那一天起，他的大脑中就已经被植入了拥有使用各种武器能力的“程序”。他没有属于自己的名字，唯一的标志就是后脑壳的条形码640509-040147。他的代号就是取最后两位47。人们之所以把他从试管里造出来，就是为了让他去杀人。但47不是一个认命的软蛋，虽然嘴上不说，但47一定想尝试其他的生活。在他的杀手生涯中，47“清理”的都是一些人间的渣滓。

杀手的进化史

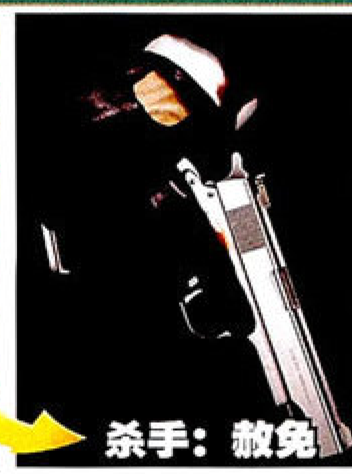


杀手：代号47


杀手：静默刺客


杀手：契约


杀手：血钱


杀手：赦免

47的职责就是将目标送进地狱。他活跃在世界各地：荷兰、香港、布达佩司、罗马尼亚甚至是哥伦比亚的热带雨林。47神不知鬼不觉的溜进敌军要塞，再神不知鬼不觉的给对手致命一击。目标被击倒之后，为了避免尸体留在地上引起怀疑，47会拖拽尸体将其隐藏起来。在凶案现场，目击者们仿佛不记得这个一身挺括黑色西装，打着红色领带的光头。从他毫无表情的脸上，也看不出来他是不是享受这种乐趣。

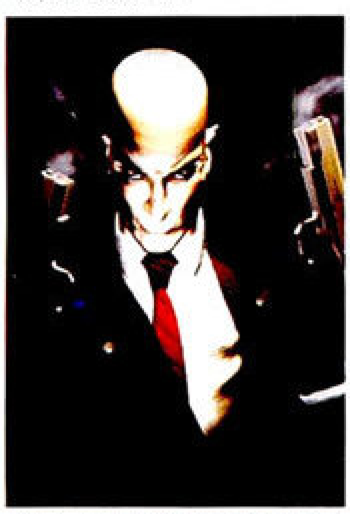
47的行迹延伸到了圣彼得堡、日本、印度、北非、西西里、和马来西亚。在旅途中他不但继续着各种各样独特的任务还要探索自己的秘密。47号掌握了更多新的杀人武器和技巧的运用，他可以乔装成为医生杀掉需要做手术的目标、还可以在目标的食物中投毒将其杀掉。具有缩放能力新型阻击步枪、注射器、万能开锁器和夜视仪都是他随身携带的装备。

杀手47的身世之谜也渐渐被揭开……与以往不同，敌人从警察到黑社会，两方的人马都想致47号于死地。47除了要躲避警察和黑社会之外还要想办法闪避另一个杀手集团的追杀。一切都始于1950年的一个阴谋，在任务中的极端压抑和灰色反应了47痛苦挣扎的内心。最后47号选择销声匿迹，但是之后的事件让他觉得，有价值的生活和任务比平淡的生活要好得多。

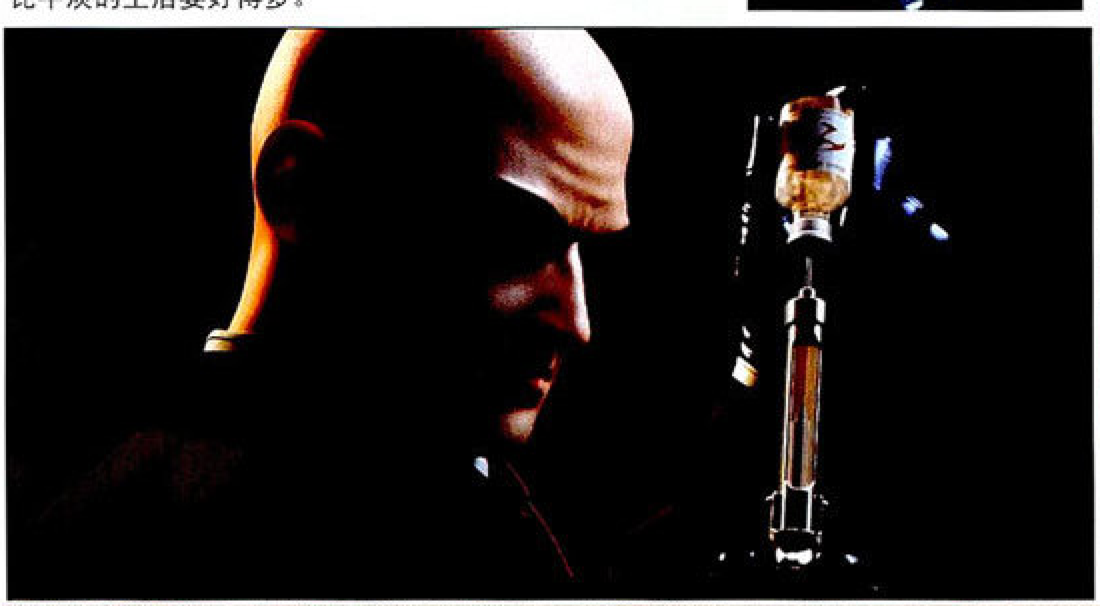
47在行动中已经完全摆脱了生理和心理的双重痛苦，只有不停的完成针对邪恶分子的刺杀，才能让他真正体验到自己的存在。47动手的时候不但避免平民伤亡，甚至还要避免以谋杀的方式处死目标，让一个个混球死于天谴一般的“意外”。所属杀手组织ICA的动荡让47陷入了巨大的危机之中，甚至连美国副总统都成为了他的目标。

47号即将再次回归。光头刺客新领悟直觉系统，相当于具有一个“保护伞”功能。作为“经过严格训练的超级杀手”47能够点亮与自己有一墙之隔的敌人，又或者点亮敌人的行走路线，然后等待时机继续执行他的任务。









COS大家秀



这两位引来了腐女们的一阵呐喊，可惜动作上因为练习时间不够稍有失误

2011年5月28、29日，“鼎好”TOP动漫嘉年华暨WSC世界cosplay峰会中国赛区上海地区选拔赛在上海日月光百货中庭拉开序幕，来自上海及周边多个省市地区的21组顶尖Cosplay选手同台竞技。2009年WCS世界Cosplay大赛冠军RIE、中国著名Cosplay社团304社团的天水寻等也应邀出席本次比赛并作为特邀评委登场。现在就将其中精彩的照片带给大家。

聚焦国内顶尖COSER
2011WCS上海赛区精彩落幕


这位即扮演了雅典娜，有扮演了之后和双鱼座有关的小loli


扮演FF9女主角的这位表现的也相当不错，可惜某猫只萌FF7的爱丽丝


新撰组的总是话题之一，话说某猫以前也想试过拔刀来着的


这个想必萌杀了一片了吧，想被射一枪吗？


两人表演和动作的编排是WCS的重要规则和特点


比赛中各种卖萌无罪的表演

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



本届的裁判之一，同时也是国内的名COSER“天水三千”一出场就引来一片人们的惊呼，纷纷要求合影和签名



这对的气势十足，这身衣服相比很难走路吧

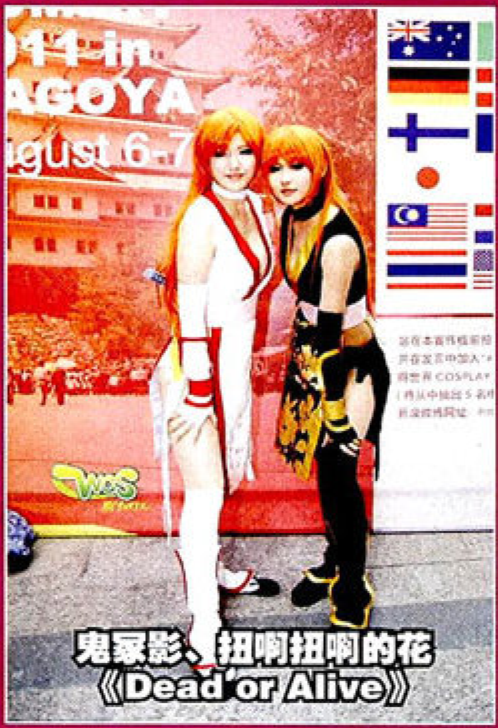
最后，来自芜湖的小鲍和赛特以她们默契的配合、精彩的打斗动作完美演绎了《战国无双3》的稻姬与宁宁，获得了中日评委的一致好评，成为了当日比赛焦点，以最高分夺得本次上海赛区的首个出线资格。

本次“鼎好”TOP动漫嘉年华暨WSC世界cosplay峰会中国赛区上海地区选拔赛出线名单：



小鲍、赛特《战国无双3》

真功夫到家的一对COSER，一出场就翻跟头的表演让人记忆犹新。



鬼冢影、扭啊扭啊的花《Dead or Alive》



小鱼、Sherry《圣斗士星矢－双鱼座阿布罗狄》

双鱼座，这个怎么说呢，双鱼座它是一种现象……



猴哥、玉鼠《胧村正》

灯笼很可爱，妖狐耳朵也很可爱



瓜、小樱《猎天使魔女》

服装、道具和动作演出都专业的一塌糊涂，原作感觉满载

至此，“鼎好”TOP动漫嘉年华暨WSC世界cosplay峰会上海地区选拔赛正式落幕，让我们共同期待6月，在重庆举办的WSC世界cosplay峰会中国赛区决赛吧！

坦克第二版3



不給糖就打蛋(原)



四格漫画

退居二线

■作者 田品吕口



秀高端

■作者 田品吕口





小编版 重回味

《英雄联盟》里的英雄数量虽然暂时比不了梁山好汉，但“超生”潜力有目共睹，一个补丁几个新英雄，那是情理之中的事情，既是赚钱的机会又能给玩家新鲜感。现阶段编辑部盛行这款Dota游戏，每个小编在自己心目中也都有个称手的英雄，来看看我们都用些什么怪胎来打游戏吧。

每个人心中都有一个英雄

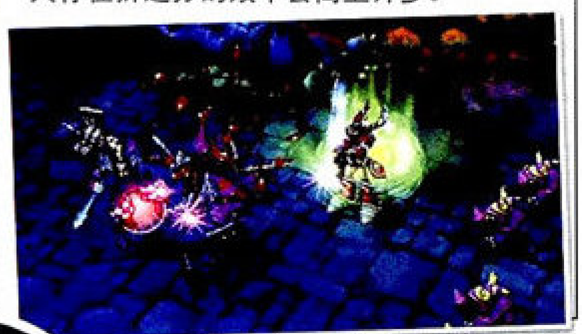
编辑部展现不一样的《英雄联盟》

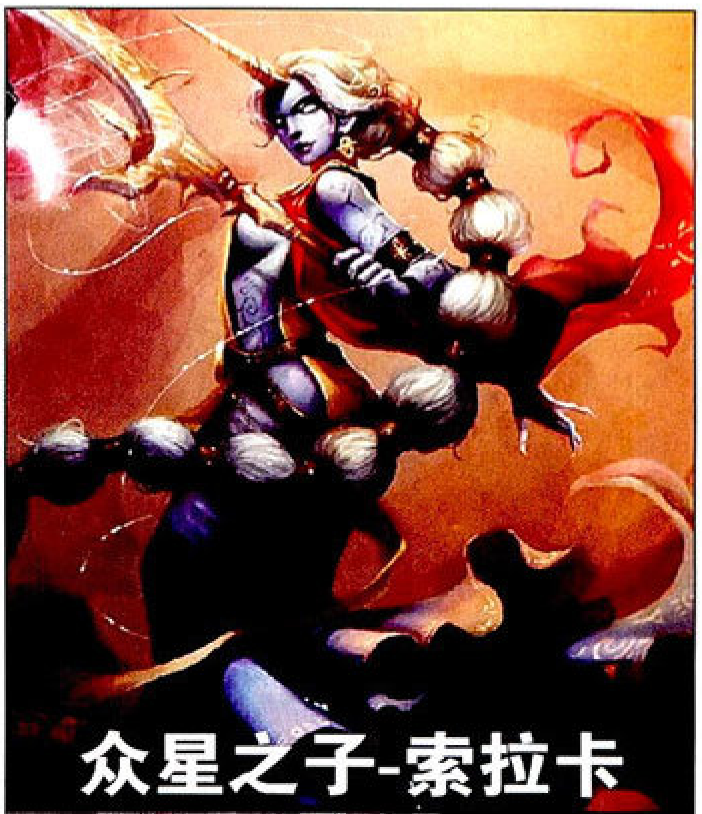


无极剑圣

sky一句话点评：你就是一拆迁办的

经典战役描述：作为新手角色是非常经济实惠的，450的价格能发挥540的威力已经算是完成任务，sky玩剑圣的宗旨就是拆塔、拆塔、再拆塔，自力更生丰衣足食，从不抢同伴路上的小怪，野怪的solo是我为队伍增加经验的见证，再加上超强的倒塌技能，如果现实中有剑圣这号人存在拆迁办的效率会高上许多。





众星之子-索拉卡

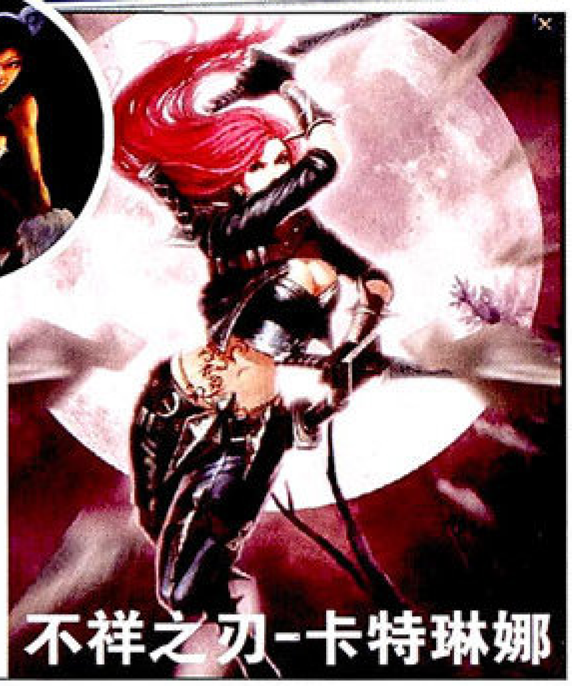
X先生一句话点评： 适合划水的奶妈

经典战役：记得那次我刚进游戏就有妹子发来短信。因为众所周知的原因，我就一边发短信一边使用众星之子。那场比赛我从头到尾都在划水，既不打钱也不GANK，只会跟随队友跑来跑去。对手也很照顾我，碰面都是大招直接招呼上来，让我多死几次好回短信。最终我们赢了。我的数据是一个人头没有，死10次助攻28。队友们完全没有责怪我的意思，反而觉得我这个辅助意识一流，还会让人头。那是第一次因为“杀人杀得少”而被人称赞。



咖啡一句话点评：要身材有身材，要相貌有相貌，要攻击有攻击——三大特点成就了团战嘲讽脸。

经典战役描述：一代御姐卡特琳娜天生长着一张嘲讽脸：其过于强大的DPS爆发能力往往是团战中制胜的关键，不过，事实往往是把双刃剑。回想当年我与肥羊的厄运小姐配合守上路，那真是……泪流满面！我把对方影响打残，肥羊补刀击杀；我与对方死斗两败俱伤，肥羊补刀击杀；我被对方英雄追杀……尼玛啊，肥羊你居然不见踪影了！一场下来，肥羊杀了20多个人头，我助攻了25次，卡姐不禁黯然。



不祥之刃-卡特琳娜



寒冰射手

贪睡猫一句话点评：该射就射，不该射别乱射；射不中不是我的错，那是对方不配合

经典战役描述：在中路上线出大招后对着右下角下路敌方残血剑圣长距离狙击一箭命中队友补刀击杀，坑对面的爹；被人追击时零距离大招射偏，坑队友的爹……还有谁说这英雄是新手用的来着，这个新手用起来就是坑爹啊。



努努

阿汤叔一句话点评：可坦、可控、可杀，平衡是最大的优点。

经典战役描述：努努是阿汤叔接触LOL游戏后所使用的第一个英雄（初体验哦……），当然他也最终成为了大叔的常用英雄。这个英雄操作简单，攻防均衡，很适合新手上路使用。截稿前大叔用努努的战绩是9胜2负，很骄人吧！其中最经典一战就是：草丛后大招1阴3啦！那时，大叔吸引了敌方3人的追击，一个闪现躲进草丛立即读出大招“寒冰破裂”，结果对方3人赶来正好同时中招，当场全部被打到病危外加减速，虽然我牺牲了，但随后赶到的SKY用剑圣轻松拿下3个人头，此后对手一蹶不振，直至投降。有兴趣的朋友，自己不妨也尝试尝试哦。



StarsWar 6 决赛现场战报

6月份的时候，上海正大广场举行了Starswar6的线下总决赛，作为一场电竞明星邀请赛，Starswar邀请了众多电竞大牌到场，小编也赶去现场凑了凑热闹。参加电竞线下比赛，就能感觉到玩家们对于游戏的热情真是越来越高了。



比赛被安排在繁华的陆家嘴，宣传做得很到位，一楼大堂就有海报

本次比赛由大名鼎鼎的Sky和Moon为大家带来揭幕战。两位选手分别在魔兽三和星际争霸二项目上切磋了一下技艺。比赛的亮点是在星际争霸2项目中，Sky果断拉农民枪兵一波，这个大招让人不禁回想起人皇当年招牌的一波流。虽然Sky在表演赛中失利了，但是看到喜爱的天王级选手再次为我们带来精彩的比赛，玩家都觉得非常感动。



现场的布置相当带感



当天的现场解说也都是大牌，认得出这俩是谁嘛

星际争霸2决赛 Lovecd VS MC



盖弟略显青涩

星际争霸2项目的决赛在两位神族选手之间展开。一直以来神族内战的观赏性就不咋样。我看神族内战视频录像，前4分钟都是直接快进掉的。没想到这次starswar的决赛还有点看头。

第一场双方交换了几波兵。Lovecd用一个送死的追猎看遍了mc家中的科技路线，但是老道的MC在杀死这个追猎后马上就补下了光影议会，并且最快速度出了隐刀科技，然后再用水晶配合叮铛第一时间传送隐刀进了lovecd的主基地。Lovecd在矿区的炮台仅仅晚了10秒建成，结果被这三个偷传的隐刀打残。

第二场MC首先发起进攻，4兵营追猎把lovecd压在家中。而lovecd虽然在场面上不好看，但他家中比MC多两个农民采矿。这两个农民带来的巨大经济优势帮助他多造了几个狂热者。在正面与MC对抗的时候，盖弟溜了两个狂热者到对方家中。纵使是MC的300APM也没能抗住两个农民的经济差距。

第三场比赛lovecd在经济和兵力人口上始终占有优势，可惜几次大战，都出现了操作上的失误。MC则是坚持自己嚣张强打的风格，在最后的一次100人口追猎对战中取得了胜利。

后面两场比赛则是比较无聊的MC暴兵“5分钟一波”。

总的来说，年轻的Lovecd在线下大赛中能够有这样的表现已经非常不错。线下比赛的环境肯定会让选手分心，来自现场观众的压力也是一个影响选手表现的因素。而MC正是靠着他的丰富经验沉住了气，打赢了比赛。



嚣张帝依然嚣张

DOTA决赛 LGD VS Ehome

两大老牌劲旅Ehome和LGD打入了starswar的DOTA项目的决赛。在第一把比赛中，老干爹在选人阶段第一时间选择了爸爸DOOM；而Ehome则选出了母蜘蛛。于是比赛就成了所谓的“爹妈大战”。

战况进展是LGD的小鹿和VS双游走先在野区打出鞋子，然后再出面GANK，高效地连做对面的两个核心英雄。而后LGD中单DOOM凭借神乎其神的补刀，18分钟的时候相位先锋盾遗物，22分钟的时候就掏出来个辉耀，然后过了4分钟又搞了一个希瓦出来。这种出装速度简直就像开了外挂一样.以后人们将会记得这个DOOM，这个YYF使用的DOOM。

虽然Ehome这边的母蜘蛛和蚂蚁发育都很好，但是LGD这边有个赏金猎人。他又是加速又是反隐，克制了两位隐身英雄的发挥。整体阵容上Ehome的配置缺乏控制和群体性的大杀器，团战时爆发力不足，最终没能对抗住LGD神装的DOOM。

第二场比赛，Ehome在选人时祭出了白猫POM，而且还是820八老板使用白猫打1号位。这种大胆的作法引来现场观众的一片叫好。可惜后来这个新颖的尝试没能取得理想的效果。LGD在第二把干脆是把“爸爸”DOOM和“妈妈”母蜘蛛一起选了，从开场就打得果断凶狠，10分钟就打成了8:2的人头比分。后来Ehome虽然由几次团战把比分追了回来，但是最终还是很遗憾的输掉了比赛。


千辛万苦抓住MC拍了一张模糊的照片，前面那位蓝衣服的仁兄能让一让吗？


在等电梯的时候偶遇LGD战队的Chuan神，几分钟后我注视着一部载有全中国DOTA大神的电梯门缓缓地合上


Ehome的队员们在紧张地讨论战术



LGD打赢后复盘


一直到晚上八点多，现场还是坐满了观众

在第二场比赛中，Ehome国士无双使用的蚂蚁操作非常出彩，多次从对方包夹GANK中极限逃生，有一次甚至在被LION变形后表演了“隐身小鸡的大逃亡”。而LGD的Chuan所使用的LION也一样秀出几次非常精彩的操作。最夸张的是在上路连续吃两棵树，越过树林一个极限E，帮助LGD拿到了1血。

反思两场比赛，老干爹的打法偏向团队整体实力的提升，出装喜欢选择光环类的物品，团战时是直接冲杀，在技能释放上非常果断，见面之后就把所有技能全都扔上去，也不用管谁的人头，只要保证能杀死对方。而Ehome这边则是“核心-辅助”分工明细，期待强力英雄成型后拯救世界。

这次Starswar的比赛最后一场DOTA决赛一直打到晚上八点多，可是现场依然有大量从中午就到场的观众坚持到了最后。在当天最后的颁奖环节，粉丝们更是热情地冲进主看台，寻找自己的偶像签名合影。玩家们的热情高涨，像蚂蚁一样涌围住选手就啃。小编拼了命才挤进人堆之中，但是刚想采访合影，就被疯狂的人群推倒在地……

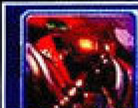
GIGABYTE STARSWAR KILLER 6



名字：S.C.V
学名：太空工程车
俗称：农民
成员：Skywalker（章老师）、CofeTime（咖啡）、Vanessa（杰哥）
本期口号：我们从不以强凌弱，欺负他们之前真不知道比我们弱
排名：3V3黄金组52名



S.C.V战队两年义务教育
3v3地图全方位教学（八）



SHY

江湖人称章老师，不喜欢RTS，没玩过SC1，为个茶叶蛋放弃魔兽操星际，作为一个刚刚成长起来的星际小菊花，希望大家多多爱护。



CofeTime

敌强我弱，敌弱我强；意识超前，动作滞后；间歇性大脑短路，普遍性操作失误……但这些优点都不能阻止我操星际！我要从一个蕴藏潜力的高手变成一个……世外高人（始终不入大流了）。



Vanessa

我喜爱星际喜欢用神族更喜欢狂徒，没有最好的种族只有最好的操作，我愿意做一个打不死的小强，不到最后一刻都不愿意打出gg的我，我就是神（族）。

SHY | CofeTime | Vanessa 服务器：台湾
3v3黄金
9 胜 128 积分 席伦蒂丝 地慧星 小组 人类 惯用种族

战术指导 杰哥的锦囊

讲师：X先生

杰哥AFK之前，留下了几个锦囊，让我们在以后的日子里解开来看。这次的scv教学就是其中的一个。如果你对战网栏目有什么建议，欢迎写信来编辑部告诉我们。在网上关注http://t.qq.com/MRX-pcgg或者http://weibo.com/mrxpcgg并留言也可以有相似效果。

暴兵掩护和出兵节奏

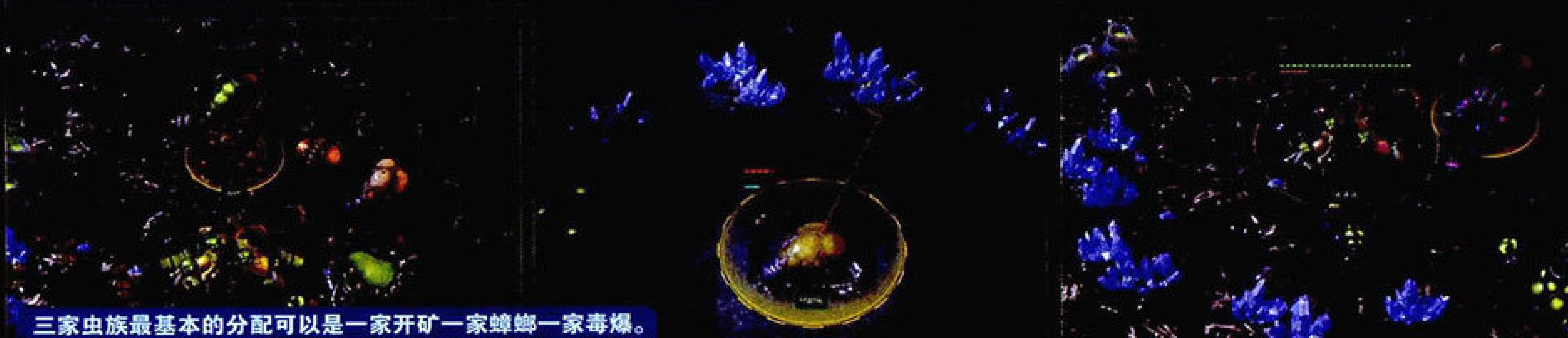
1v1的情况下，如果你裸双开局。即使对方来推，也可以靠建筑学、农民以及少量的兵抵挡。但是在NvsN的战斗中，多家同时暴兵的数量是任何人仅靠自己一家的实力都不可能抵挡的。所以双方都希望能在一开始就打残对方的一家，这样就形成了两边从一开始就不停出兵、交火、对抗的局面。

另一方面，3V3的地图上一共就那几片矿，6个人平均下来每人能够开出两矿已经不错了，最多最多开三矿。因为受到资源的限制，3v3很难复制1v1中华丽奢侈的大招。

上面这些因素就要求打3v3的时候队友间商量好，分配各自的发展方向。出兵掩护战术的基本思想就是每时每刻仅有一家进行某种变招，另外两家凶猛暴兵，掩护他的意图。

举个例子，自己方面有家神族打算极限4BG，那么在游戏开始的6分钟内都是他的兵力真空期限。这时候另外两家就可以多出点初级兵种，和对方纠缠。等到神族4门齐开，进入兵力富裕期，就可以打一波timing。同时刚刚暴兵的队友又可以强攀一下科技。因为初期的初级兵种不消耗什么气体，如果在初期就有气体积累，这时候可以很快走出一支高科技兵种，搞一点隐身或者空投什么的。战场正面的主力兵种当然是不能停，双方交换兵力到后期肯定是比拼运营和经济。开矿一样要出兵保护。如果是两家同时开矿，都把资源投资了分矿和农民，那么正面一定会有压力。同一时间开矿在防守上也容易顾此失彼，被人牵制。

选择“暴兵掩护-攀科技”或者“暴兵掩护-扩张开矿”是3v3中最稳的打法。



三家虫族最基本的分配可以是一家开矿一家蟑螂一家毒爆。

实战演练

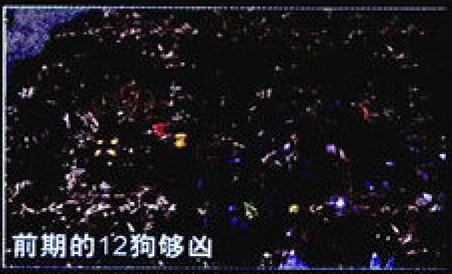
先刚正面，再耍阴招，最后漫天飞蟹

讲师：SKY

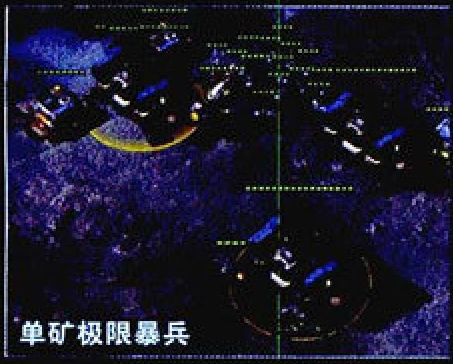
我们农民有力量：前期破RUSH

地图是乌兰深穴（Ulaan Deeps）。这块地图就是属于矿区较少的“小型”3v3地图。双方的出生点距离在3v3地图里面算是近的。我们的对手是三家虫族。我和咖啡继续使用人族，杰哥换了口味，随机到虫族。

刚开局，我的探路农民走到对面门口，正巧遇见黄色和橙色两家12条狗出门。眼看着狗群往杰哥家去了，我果断从家里面拖了1个机枪前去支援。看着机枪一个人奔跑，我觉得他有点儿孤单，所以又点了3个农民跟随他。等我的机枪农民赶到时，正好截住两家后续补充的小狗。农民们当场就搂在了一起互相修理，而机枪则在后面疯狂扫射。对面的虫族看到我有农民在场，怕是马上要就地造堡，于是就停止了进攻。


前期的12狗够凶


赶去支援的部队


单矿极限暴兵

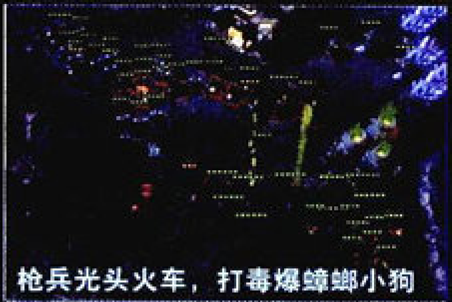
杰哥：真相是sky的强大军队还在路上，对面6条黄狗和6条橘黄狗已经跳进了我家里。都是亏得哥我操作了得，用女王勾引对方，自己狗配合农民才围歼了这波rush。

咖啡：对面退兵是因为看见我的枪兵到了。我三个兵营两个双倍挂件不停地生产，一拉出来就是一队爷们。你那一个枪兵围在当中面都看不见。

女妖都会防，5个女妖呢？

后来的一段时间里，6家的兵力在地图中间推来推去，先是交换了大批的狗和枪兵；然后又交换了大批的蟑螂和掠夺；对面的毒爆和咖啡的坦克出现后，战火才平息下来。所有人都在地图下方的狭小通道两边僵持。

杰哥：哪有6家的兵，都是我和咖啡的兵，你就几个枪兵农民，还忘记操作。

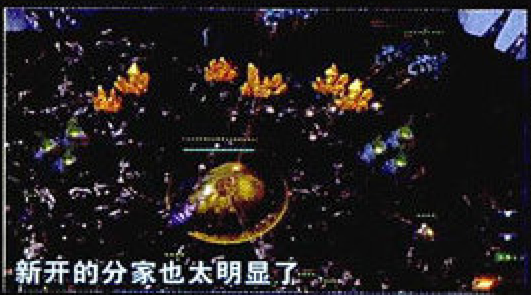

枪兵光头火车，打毒爆蟑螂小狗

这时候我偷偷减少了正面的兵力。家里双飞机场，憋出了5架女妖。从地图上方绕进了黄色虫族的矿区。虫族家的一两个女王根本不是女妖的对手。我绕了一圈，发现了他防空塔的破绽，直接集火基地。女妖的攻击力高得吓人。在对面的主力千里迢迢赶回来防守之前，5个女妖把2级的基地点爆了。然后我又趁着隐身的便利，白捞了几只狗和蟑螂。

咖啡：这明显还有我的两船空投配合。

干完这档子缺德事，飞机们被我分散开来，当作是神族的叮铛使用。好运的我马上就发现了黄色虫族在地图边缘新开的分矿。然后我就假装没有看见它，让飞机绕地图飞了一圈，等它基地快建好了再回来打爆了它。这家黄色虫族终于是不能忍了，他把所有的兵一集中，就往我家里A过来。


女妖配合空投，阴背面


新开的分家也太明显了



乌兰深穴

即使被打至40人口，依然在战斗

我本来以为对面的虫族会选择飞行兵种来对抗我的女妖，所以家里还在双飞机场产维京呢。面对突然出现的大批狗加蟑螂加刺蛇，我的空中力量完全挡不住。被冲破防线后，我又是飞老家，又是拉农民，总算坚持到了咖啡的大部队来解围。虽说是没有被强退，但是家里已经稀稀拉拉的只留下40人口。

咖啡：浪过头了吧，MM万金油组合刚正面才是王道。
杰哥：好的，拖出，坚持，我三矿了。

好在这时候杰哥已经变出了母巢王虫。因为咖啡的枪兵掠夺坦克始终屯在地图下方给压力。对面的主力都是蟑螂刺蛇毒爆感染虫。杰哥的大龙出来后，直接就是摧枯拉朽地干掉了最下面的紫色虫族。

所以场面上就成了两家打两家半的情况。我心想我这个被打残的人也必须要做贡献呀，身残志坚的精神有没有？所以我就在家里点了个核弹，造了个幽灵。核弹这个东西价格便宜，也不占什么人口。咖啡和杰哥还在和对面火拼的时候，我的幽灵悄悄溜进虫族分矿，来了个原子弹。这时候读者你可能要说了：虫族后期被屠农民其实也没什么，虫卵多，很快就能补回来。没错，我也同意这种看法：虫族后期被屠农民其实也没什么，虫卵多，很快就能补回来，所以当我有第二颗核弹的时候，立刻回去把它们再炸了一遍呀再炸了一遍。

经济遭受两次核打击，两家虫族终于是没有足够的资源和杰哥的200人口大军抗衡，先后退出了游戏。


我以为自己已经被抄掉，全靠兄弟来救


杰哥在地面的兵力也没断过

店长推荐 APPS

削削系列大合集
——削削游戏合集

削削忍者 Chop Chop Ninja

削削指数 100

没什么每次要拯救的都是公主……



游戏介绍："削削忍者"Touch Arcade五星级推荐动作游戏，画风十分有爱，新颖的连击操作系统。一口气击倒所有武士，拿到四件圣物，救出被石化了的公主吧！





削削速跑 chop chop runner

削削指数 80

你为什么要跑啊，你为什么要追我啊





游戏介绍：削削速跑是一款画面非常有亲和力的以忍者为主题的动作类游戏，为削削忍者强力续作，增加更多有趣环节。

削削外星人 Chop Chop Slicer

削削指数 90

不到触手等级的东西已经满足不了人们了

游戏介绍：Chop Chop削削系列最新作品《Chop Chop Slicer》玩法类似水果忍者，不过这次是切外星人，勇敢的去对那些非地球生物将削削进行到底吧。





削削冰球 Chop Chop Hockey

削削指数 85

冰球的乐趣在于不管打多久都不会热



游戏介绍：Chop Chop系列iPhone游戏中的又一款，冰球游戏！在为用户们奉上冰球游戏的同时，也将Chop Chop的风格继续发扬。



削削网球 Chop Chop Tennis

削削指数 90

网球？说好的乒乓球呢！



游戏介绍：削削网球游戏是一款动画风格的网球游戏，沿袭其系列游戏良好的操控性，游戏包含8个卡通人物，全3D场景，5个场地，3种训练模式，4个难度级别。



削削足球 Chop Chop Soccer

削削指数 85

为什么没有中国队？这就对了！





游戏介绍：这款游戏是削削系列的新产品，从削削忍者到现在削削系列一直被广大玩家所关注，游戏性强，画面制作可爱精美，而且操作到音乐到细节的制作都不输给大作，所以削削系列必定成功哈。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

店长推荐 APPS

再现猎杀的快感
——《鬼泣4》



英文名	Devil May Cry 4 refrain
价格	1.99美元
游戏类型	动作冒险
适合人群	鬼泣以及动作游戏爱好者
系统要求	ISO 4.0以上
游戏容量	153.3M

期望已久的iPhone/iPod touch版让你亲身感受《鬼泣4》的快感！

恶魔的右腕，魔剑客的儿子。

当二个相遇时意味着命运的邂逅开始……



● 通过对应的案件武器以及技能切换很方便

为纪念PS3上的《鬼泣4》，世界著名游戏公司Capcom如今将这款精品大作移植到了iPhone平台，各位iPhone玩家更能以低廉的价格购买这款官方中文版的精品动作游戏。

《鬼泣4》是《鬼泣》系列的第四作，当大家将目光聚焦在但丁如何在次时代上挥舞大剑、摆弄枪械的时候，CAPCOM以“但丁在前作中的实力已经达到了顶峰”为由将其推到次席，而将另一位狂放不羁的少年选为新作品的代言人。新主角尼禄是一名厌世的教团骑士成员，他不仅具有酷似但丁的银发红衣，就连攻击方式也十分相似，唯一不同之处在于尼禄拥有一招独有的右手特殊攻击“恶魔爆破”。正是由于右手的不同，尼禄在战斗中战术的应用比起但丁来说变得更为丰富多彩。

原汁原味的移植

虽然距离该款游戏首次亮相已经有几年的时间了，但是其火爆的人气却仍留有余温。而就游戏本身来首，其华丽的画面、优质的的操控体验、引人入胜的故事情节依旧令很多玩家爱不释手。iPhone版本由于手机性能硬件所限，在画面及其他部分略有缩水，但对于Capcom这个家用机游戏厂商来说，已近尽可能的带给玩家原汁原味的《鬼泣4》。

大陆沿岸地区的要塞都市弗杜那(Fortuna)。这个市街与周围的各国保持着距离互无往来，拥有与其他区域不同的文化和独自的宗教信仰。被称作为魔剑宗教信仰组织，曾为人类挺身而出对抗魔界大军魔剑客斯巴达(Spada但丁之父)，除了以消灭恶魔作为教宗之外。教团骑士成员之一“尼禄”，在



● 将原本的游戏BOSS们也尽可能的做到了还原

追踪杀害了教皇的恶魔猎人“但丁”的同时，各地陆陆续续出现恶魔的族群发生，这一连串的事件是不是偶然？！“尼禄”自己本身也因此被卷入这一場迷惑重重之中，但丁出现的理由和教团出现的真正目的，一切如同谜题般的命运逐一被揭晓明朗。



● 尼禄的使用让游戏的趣味性大增



● 游戏的操作打击感还是相当不错的，爽快度倍增





● 游戏尽可能的还原了原作的爽快感，同时简化了操作

◆发挥寄宿恶魔之力的右腕！

操作方法有「通常」和「简单」的2种模式可以选择。

不论是对于动作游戏擅长的人或者是不擅长的人，都能轻松感受到此游戏的乐趣！

◆简单操作

只触摸3个按钮(攻击，跳跃，特殊)，就能释出自由自的攻击。另外攻击按钮和特殊按钮是按照与敌人之间的距离来自动地变化攻击。

◆爽快节奏

可使用4按钮(剑，枪，跳跃，特殊)如周韵律般的没有间断攻击，爽快的击倒敌人！

◆自由地设定已释放出的技能

当过关后取得「PROUD SOUL」达到一定数量时将释出新的技能，之后自由任意选配安装。

聚集「PROUD SOUL」，朝向最强为目标！

◆大迫力大型魔王战

故事的后半部将出现连画面挤不进去超级巨大BOSS等待着你挑战。

全力击溃，炫耀你的实力！

◆版本 1.02.00 中的新功能

增加了新的难度模式“天堂或地狱”



店长推荐 APPS

这是一个游戏新平台，
给力已经不足以诠释它们了！

编辑：贪睡猫 美编：哈秋



狙击恶魔 ShootingDemon

卡通射击

介绍 一款快节奏射击游戏，共包含3种游戏模式，需要玩家控制正义的天使枪手，以效率的方式（升级枪械和武器），消失世界上的所有恶魔，配合摇滚风的音乐，使得游戏整个的战斗过程变得更刺激。

游戏的操作为触屏加手势，点击屏幕射击，向下滑动则是换子弹。Formil的枪攻击会有停顿时间限制。点击后Formil将会进入剑攻击的天使形态。此时的攻击将会是通过手指在屏幕上的滑动来进行。除了会出现各种恶魔敌人之外，还会偶尔出现天使熊及一些礼物盒。



战斗中不仅有恶魔也会有一些物品取得



可选择的狩猎目标BOSS形象倒是非常的可爱



本身的卡通风格在射击游戏中还是比较独特的



有着各类武器解锁升级等等，慢慢取得强力装备吧



死亡侵袭 Dead Raid

狂野血腥



游戏本身就显得相当的充满恐怖气氛

介绍 《Dead Raid》是一款第一人称射击游戏，画面风格比较独特，最早日系厂商经常把这种称为“动画渲染”的效果，用来制作一些跟动漫有关的游戏上。该游戏充分利用了iPhone4的陀螺仪的功能。

“Redroid联盟”准备建立一个大规模的克隆自我毁灭。然而，黑客集团“uNKNOWN”宣布，他们将“解放”他们。因此，他们侵入了“Redroid联盟”中央控制系统。并断开克隆之间的联系。然而，意外地发出了错误信号，修改了克隆的信号纳米机器人的认识系统。从那时起这些克隆开始袭击人类。一个大规模的“僵尸感染”行动已经开始了！



攻击的狂野手感是让人欲罢不能的亮点



这样爆头的血腥气氛让射击变得爽快无比



武器系统上自然也有着足够多的选择，满足你的需求



自由越野摩托车 FMX Riders

卡通竞速



这个风格的摩托车很让我想起过去FC的时代



摩托车的竞速感可是普通赛车体现不出来的

介绍 以Q版的画面风格来展示自由越野摩托的竞技场面。游戏包含 Race、freestyle、time attack和hotlap time attack四种模式，可以让玩家挑战多达40场的比赛。而游戏还支持Game Center，可以让玩家进行多人在线竞技。并且游戏将支持Retina的高清画质。提示：在125cc，跳跃和技巧更容易着落，而在450cc，你必须完成你旋转/翻转落地。



想办法挤掉对手也是亮点

绿灯侠:猎人的崛起

Green Lantern: Rise of the Manh

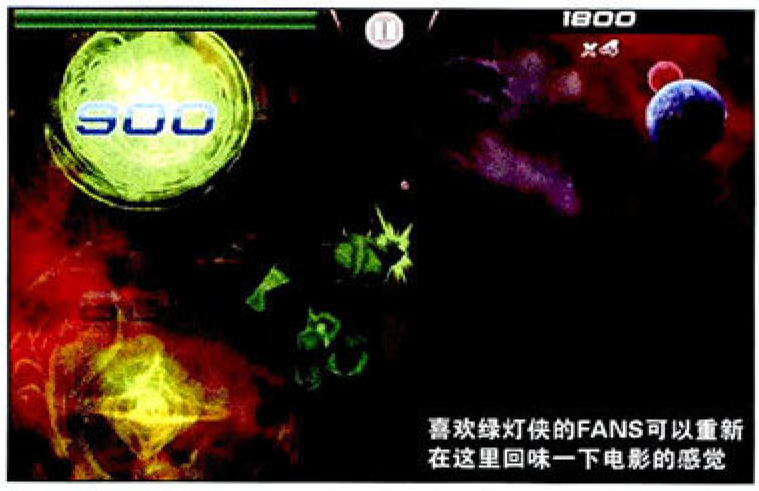
超级英雄

介绍 作为电影《绿灯侠》联动的动作类游戏。也是漫画英雄绿灯侠的作品首次出现在游戏平台上。机器猎人是宇宙守护者创造的机器人种族，但是他们背叛了自身维护宇宙秩序的使命。这次原本被绿灯侠消灭的机器猎人将再次出现，展开他们的复仇。



作为改编游戏来说，常规的亮点和常规的缺点都在





喜欢绿灯侠的FANS可以重新在这里回味一下电影的感觉

熊猫历险记

AlexPanda

轻松益智

介绍 中国APP STORE排名前三的游戏。熊猫Alex坠机被困荒岛，一直悠闲生活的他，完全不知道如何从这个荒岛脱险。运用机智，救救Alex脱险吧！只要用手指拉动Alex到达地图内的终点过能过关了。简单易明，随时随地都能帮助Alex渡过难关。完成每个关卡都能得到分数，同时挑战世界上的其他玩家的分数，成功的话可以刷新世界纪录。



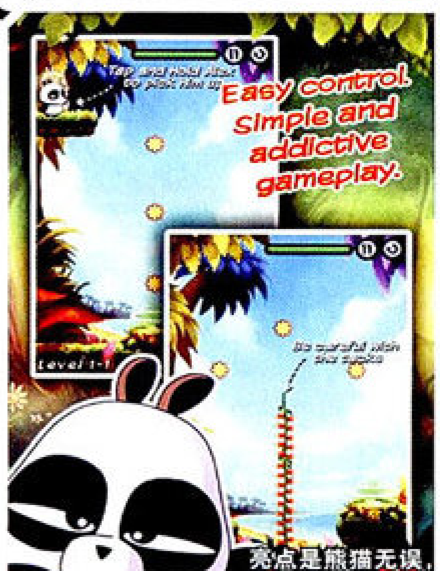
作为一个轻松益智游戏你要做的就是帮助熊猫度过难关



帮助熊猫突破关卡吧



关卡数量和种类也有很多，你可以慢慢挑战



亮点是熊猫无误，各种卖萌动作

梦幻骑士

Fantastic Knight

内容丰富

介绍 一款全新ARPG游戏，支持视网膜画质，游戏容量达到180M。游戏采用双主角的模式，玩家可以分别选择年轻的王子Wenrick和女战士Erien，并且两人的故事将会在游戏之中相互交织。

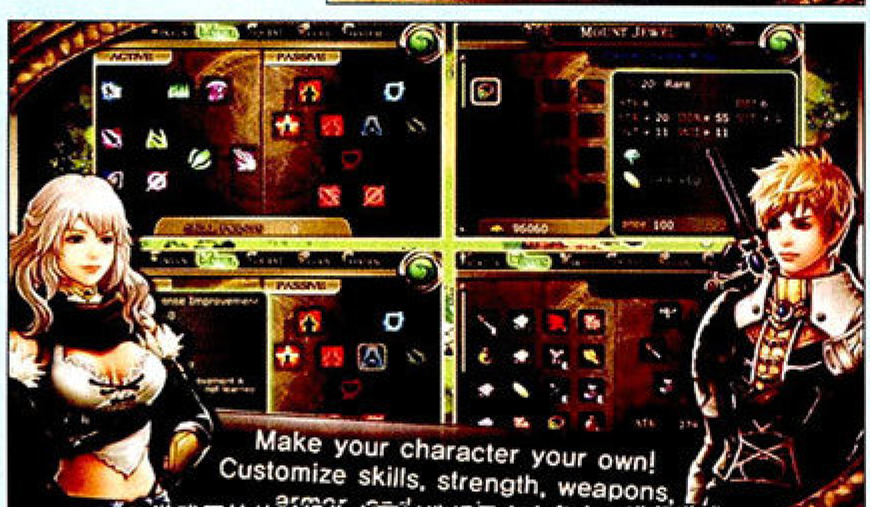
游戏包含武器装备道具的收集更换及升级系统，另外技能系统将包含主动和被动技能，可以通过升级来获得学习点数。游戏还包含内置商店，可以通过特殊的游戏币来购买特殊的道具物品。



不同于宣传画的感觉，游戏画面非常卡通，还有点《仙境传说》的感觉



作为ARPG来说，各种技能内容非常丰富



游戏开始的时候你也可以选择男女主角之一进行游戏



暗世界的胜利
D-HERO卡组分析

编：大尾巴太狼
美：咖啡

关于D-HERO

作为OCG界的一股新兴力量，别具风格的D-HERO系列无疑吸引了众多人的目光。虽然仅仅在最近的EOJ与POTD中出现过他们的身影，但不可否认D-HERO目前已经凝结成一股巨大的力量，甚至足以与众一线卡组抗衡。也许是本人一向偏好配角或第二主角的缘故，在GX最看好是爱德?菲尼克斯，以及爱屋及乌喜欢他所操控的个性十足的D-HERO。但发现爱好已经变为一种执念时，我便忍不住开始着手写下这篇测评，不为别的，只想让其他人更多地了解D-HERO一点。

D-HERO的有以下几点特性：一、攻击力普遍低下，说明D-HERO并不是单纯地靠武力来取胜；二、效果复杂，要求使用者必须具备一定的操作技能；三、相关卡之间的联系紧密。综合以上三点特性，D-HERO卡组并不适合初心者作为摸索OCG的启蒙DECK，而是属于中上级的进阶DECK。

与兄弟系列E-HERO不同，D-HERO系列的每一个单体战斗力都相当可怜，几乎随便拖一个出去都是任人宰割。但是一旦团结起来，凝聚的力量就相当可怕。因此在玩D-HERO的过程中感受到最强烈的就是“团结”与“韧性”，这两个关键词将在D-HERO身上体现得淋漓尽致，这也是D-HERO最吸引本人的地方。

卡组卡牌分析

D-HERO 恶魔小子　推荐度：6



自身战斗力相当弱小，并不指望能参与肉搏战。但其新颖的效果却是一大亮点，强大的除外效果几乎可以应对次元系外的所有麻烦怪兽，可惜BT的能力背后不可能没有一点副作用，必须正面攻击表示才能发动效果且发动效果回合不能攻击的限制无疑是一个大遗憾。不过尽管如此，由于被除外的怪兽要到自己的第二个准备阶段才能回来，所以至少能多出一个回合的空档来展开战术，且怪兽回场时又是在自己回合，可以充分地掌握住主动权。

考虑到生存率问题，这张卡适宜在防御手段较高的卡组或场合下使用。总体来说属于相当依赖于操作的一张卡，操作得当甚至能在危机关头起到延缓战局争取时间反击的奇效。但投入过多与操作不慎也会造成卡手的困扰或带来更大的危机，必须注意。

D-HERO 顽固小子　推荐度：1

看起来似乎很可观的效果，场上站着复数只顽固还有可能形成久攻不破的COMBO。但如果真的投入实战会发现他的效果几乎形同虚设，大公无私的效果最终只能吸引火力，而自身的攻防数值又恰恰好不堪一击。同样身为D-HERO的救援队成员，破灭小的救援手段显然要比他积极高明得多。

D-HERO 钻石小子　推荐度：8

造就逆天传奇的大神，一句“不支付COST且无视发动条件”跌破了多少眼镜，死合唱魔导炮扰乱飓风等开始纷纷被人记起。围绕自身的能力已经可以组一副逆天卡组，同时也不能忽略他在D-HERO卡组里所体现的价值。

拥有D-HERO四星以下怪兽中最高的攻击力与可观的守备力，比起其他战友钻石GUY的存活率要相对高些，配合匕首GUY甚至能顺利扳倒电子龙。而且他的效果也是颗让人头疼的不定时炸弹，宣中个闪旋地碎大岚天施的谁能装做若无其事？中个增援生还也丝毫不吃亏。但效果的不稳定性与延迟发动性往往也会带来负面影响，是为一把典型的双刃剑。一般而言配置一张不会有太大损失，再根据卡组中的实际情况与通常魔法比例来调整投入数量。

D-HERO 防御小子　推荐度：7

打败大盾成为OCG史上守备力最高的4星以下怪兽。虽然不能象大盾那样对付抹杀，但即使是单纯地盖在场上骗对手攻击通常也能赚到1000点上下的LP伤害，且考虑到其效果之后对手一般不会对这张卡动手，往往能顺利地呆到自己回合安全地作祭品——而事实上这张卡的最为广泛的终极用途其实就是作祭品。当然，如果花些心思，也可以好好“利用”它的副作用。

D-HERO 匕首小子　推荐度：5

D-HERO专用强化隐蔽型突进。由于是捏在手中，可以有效混淆对手的判断，达到真正“奇袭”的效果。与钻石和双身的相性佳。但在无其他怪兽时抽到它就无能为力了，纯粹支援型的特性决定了这张卡单用几乎不可能。

D-HERO 破灭小子　推荐度：9

相比寒酸的顽固小子，破灭GUY的能力算是相当优秀了。被战破后可以从墓地特殊召唤其他的D-HERO，其最大的受益者莫过于恐惧GUY和冲击GUY，而其余D-HERO也可以视不同情况拉回来发挥相应作用。标准的救援大兵。和防御GUY一样，可以通过强转获得更大的优势与给予对手更大的精神压力，在危急关头也能作防御反击的筹码。

D-HERO 恐惧小子　推荐度：7

第一只D-HERO的高星怪，虽然在当时D-HERO怪少不成气候的情况下与其他D-HERO都并不太受到重视，但在POTD出现后一切都

要重新审视了。D-HERO军团的扩充加上这张卡本身无召唤限制，让他的使用有了更大的空间。第一个效果基本可以无视（追求华丽的恐惧钟楼向卡组除外），特殊召唤出场后起到的保护效果相当优秀，相当于一回合的无敌护罩。如果自己场上除了恐惧存在两只以上的D-HERO，一般攻击力就差不到哪里去，要是RP好些有冲击、教义这样的BOSS级别的怪兽在场更能大幅度强化对对手的压迫力度。加上能被破灭GUY无条件特殊召唤，出场方式更加灵活。当然，不足之处也很明显——如果压制不力就很可能会被对手利用攻击力浮动的特点，通过破坏其他D-HERO怪兽来间接削弱其战斗力而后消灭。

D-HERO 双身小子

推荐度：4



一回合攻击两次，破坏后能生成两体可做祭品的TOKEN，且TOKEN的战斗力都还很可观，攻击力数值与属性又恰好可以作为死毒的媒介，这些对于一只怪兽而言应该算是相当不错的统计数据了。然而让双身使用价值暴跌的最大败笔就在于不能特召。

一只6星的怪兽，攻击力守备力均1000，第一反应就是想通过其他卡效果例如番茄啊破灭之类的拉出来，因为用正规召唤无论如何都会觉得浪费了，一个祭品换来1000的攻击力实在不合算。但无良的K社居然规定不能特殊召唤，无疑让其出镜率大大降低。此外，由于不属于墓地效果，有可能被对手利用这一点抢走破坏掉后让对方受益。可怜的双身就这样被K社的“弱化风”残害了。

D-HERO 教义小子

推荐度：5

K社“弱化风”的另一个受害者。原本动画中每个准备阶段LP减半的霸道效果被更霸道的K社弱化成了一次，而且效果发动时要求此卡在场正面表示，于是效果被残忍地剥夺后只有他的攻击力能让人欣慰些了，就勉强当作3400攻击力的通常怪吧。虽然需要三个祭品，但由于是特殊召唤，祭品可以用TOKEN代替，所以综合分析后这张卡要比更窘迫的双身来得有价值些，但实际上并不会好用很多。条件召唤的限制让这张凭攻击力本应在D-HERO里首屈一指的卡在使用上变得相当拘谨，如同其名的“教条”，实在遗憾。

D-HERO 冲击小子

推荐度：10

在目前的D-HERO军团内最实用的上级兵力。条件允许的情况下可以利用第一效果大幅度提升战斗力（一般当然优先选择祭TOKEN），问题在于如何克服第二个副作用效果，D-Shield和最终突击以及一切MUD型陷阱都可以考虑。当然如果“不幸地”送入墓地，还有宝贵的也是最有价值的第三效果启用，这一点在推理向卡组里体现得尤为突出。

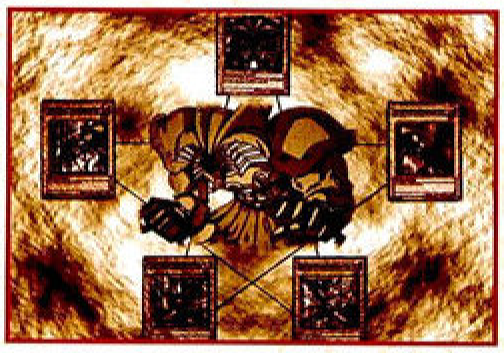
D-Spirits

推荐度：2

这张卡的存在意义看起来很扑朔迷离，既然是四星以下的怪兽有什么必要浪费一张卡特召？作祭品的话恶魔圣域消耗小的多，由于发动条件限制又不适合作总攻命令的令箭。那么这张卡的意义何在？恐怕就只有在被钻石GUY宣中的一瞬间了。

旋风剑

推荐度：3



动画中的“大岚剑”的效果与名字一起被弱化后的怨念产物。D-HERO的专用装备卡，与恐惧GUY第二效果相性好，用它拆对手一张后场其实并不难。但动画中效果攻击时发动的时点到OCG中就改成了伤害计算阶段结束时，实用性与稳定性大打折扣。

暗黑都市

推荐度：7

D-HERO的专属场地卡，效果几乎完全COPY摩天楼。但由于少了融合特权，D-HERO们亲自出场肉搏的机会要比E-HERO高得多，因此这张场地的实用性要远大于摩天楼。

命运信号

推荐度：5

跟暗黑都市一样，有抄袭英雄标记的嫌疑。但由于D-HERO不象E-HERO那样几乎是纯粹肉搏型的凡骨怪，而是只要能拉上场都有机会发动效果，所以对这张卡的评价也要稍微高一些。

D-Time

推荐度：0

没什么好说的，除了卡图有点观赏性外几乎毫无价值。

D-Shield

推荐度：4

D-HERO的有力护盾，对D-HERO普遍低战力的状况可以提供适当援助。装备怪兽在下回合可以再转回攻击状态进行一系列动作，与冲击GUY相性良好。不足之处是作为装备卡留场能力较弱，并不如和睦与咆哮稳定，因此可用但不可滥用。

命运幻象

推荐度：6

强力救援卡，相当于无COST陷阱版的我身为盾。对闪旋、激流、圣防这些大范围杀伤性武器能够做到完全免疫，尤其是遇上激流时，更能发挥损人利己的极致。

D-Chain

推荐度：3

又一张D-HERO专用的陷阱装备卡，但可惜效果并不理想。500点的攻击力加成对于D-HERO攻击力一片低下的惨状而言根本是杯水车薪，至于那500点的额外伤害几乎可以无视。如果非要用这类的卡增强战力的话，个人更推荐锁链回旋镖。

游戏王名词解释

由于很多刚刚接触游戏王读者反映看不懂上期关于游戏王战术的写法，所以太狼特别在这里介绍一点最简单的游戏王名词。

同名卡：卡名相同或卡上有其“以……为名”之叙述者，一副牌组(牌组/融合牌组/预备牌组)至多3张。

备牌：放置在牌组区的右边，必须为15张。打局的场合，场与场之间可以和牌组进行相同枚数的交换。

指示物(token)：因卡片的效果而产生的生物。

通常召唤：玩家使用一回合一次通常召唤的权力(无需任何的卡片效果即可行使，但通常召唤的权力可能因卡片效果而增加)。于召唤成功时获得其生物的控制权。

反转召唤：不依据任何卡片效果，拥有里侧生物的控制权玩家行使一回合一次形式变更的权力，将生物的形式从里侧成为表侧攻击。

特殊召唤：依靠卡片的效果使生物至场上，或从场上出现(token)。

战斗伤害：因为战斗而造成的伤害。

牺牲：多为发动卡片效果与召唤高等级生物的代价，目前这个名词多用于生物。

牺牲召唤：通常召唤的一种，牺牲生物以作为召唤或set高等级生物的代价。

效果牺牲：为发动卡片效果的牺牲，目前这个名词多用于生物。 **契约**：玩家与卡片，卡片与卡片的关系。

舍弃：放弃对此卡的所有契约。只保有持有主的关系，舍弃的卡片在无效果的干扰下是送至墓地的。(通常是手牌->墓地)

破坏：在不能维持其状态，卡片的效果，自己存在时间的限制，战斗判定的情况送往墓地。(通常是场上->墓地)

战斗破坏：因为战斗的判定生物受到破坏。

送至墓地：指把卡片放在墓地的行为。包含舍弃、破坏、牺牲与其他方式。

抽牌：从牌组以非条件的取牌而后加入手牌的行为。

“组卡思路与实用推荐”请看下期杂志



三国智卡牌教室
新版本、新战术

三国智《官渡·惊蛰》已经推出了有2个月的时间了，战术的变化层出不穷，本人总结了在官渡推出之后，战术上一些重要的变化特点与各位玩家一起分享。

一、单系补强计划





在《官渡·惊蛰》中，我们看到了单系战术的补强。代表战术——纯骑。

纯骑在前期增加了袁绍骑兵的数量，使得现在纯骑中的袁骑的数目达到了6个，步谋的压力陡然增加。作为纯骑的前期发动机之一的高干同学，3兵权加上先锋禀赋和搜索技能，前期的骑兵速度可想而知。再加上新兵权的出现，简直可以说是和高干完美结合。现在的纯骑的速度除了小狗以外，没有其他的纯骑战术与其匹敌，3回合5个将领所形成的强大攻击力可想而知。



同时在纯骑的后期，多了一张橙卡夏侯惇的出现，夏侯惇公认为现今最有用的橙卡，5兵权，3技能（刚勇，骁勇，以及不受永久伤害），加上3/4/1的优异三围，纯骑后期表现盖过了孙策。如若在加上如意，或者玉具剑，还有什么人能够阻止单独进攻的疯狂独眼哥。

现在，很多的玩家认为，完美的战术就2种：小狗和纯骑，由此可见，惊蛰推出后，对于纯骑，大家给予了多么高的评价。

二、混系崛起计划

在《官渡·惊蛰》中，具有更多禀赋和技能的人物出现，加上各种混系兵权的将领，可以看出，将领的作用已经变得越来越明显，依靠将领技能的变化引出的战局魅力，才是真正三国所应该具有的。代表战术——步弓，弓骑。

在混系崛起的时代，步弓将领所具有的技能和禀赋可以说是变化最丰富的。









根据进攻和防守变化三围的李通，就算死也要让你受伤的朱然，最强的仗枪将领朱灵，受了伤就不能防守的小天人徐晃，三围优异的强弓吴懿；还有朱桓，李典，许褚等等将领拥有的技能和禀赋。在加上管后勤的粮官袁涣，步弓战术从来就不缺乏绝地反击的力量。



步弓战术的兴起，可以说是将领技能配合之间的绝美体现。通过将领技能，禀赋的应用，使得战局发生意想不到的变化，才是步弓战术的精髓，才是三国智的魅力。

在混系的战术中，有这样的一群人，他们没有优异的三围，也没有过人的禀赋，但是，他们依靠强大的阵营效果，在三国智这个大家庭中有着自己的生存空间，他们就是僵尸军团——乌丸。



乌丸的将领大多数的兵权都是1个弓兵，加上与骑兵形成的混系兵权。同时兵权的数目都不算小，但是其强大的阵营效果，在成型后可以说是最血腥的军队。

乌丸阵营效果：当己方场上存在3名或者3名以上的乌丸军将领的时候，乌丸军将领阵亡后生还。当乌丸军团成型以后，在3个回合内，就要分出胜负，这是相当可怕的。但是现在乌丸军存在的问题也相对突出，就是成型的速度以及总人数上相当吃亏。期待下一版中出现新的兵权数目上，禀赋上有着乌丸自身特色的将领出现。

三、战神事件计划

关羽作为三国里面的战神，在三国智中当然受到了相当的重视。

骑谋的兵权作为混系的存在，虽然说相对骑谋的将领数目

上少，禀赋变化上也少，但是骑谋就是靠着关二哥及其相应的事件，在比赛中屡屡上演绝地反击。



纯骑的崛起给了相当一部分战术很大的压力，骑谋对上纯骑，不知道是纯骑的悲哀，还是骑谋的强势。在纯骑中6个袁骑将领的存在，给了关羽很大的发挥空间。举个比赛中的例子，高干，马腾，苏由在





场，骑谋玩家场上一个将领没有。先发动温酒斩华雄，马腾死掉了，关羽洗回卡组；再发动斩颜良诛文丑，从卡组找出关羽，直接放置上场，主将，高干和苏由就死了。然后骑谋再舍弃虎符放置高干上场，找出袁家军。一个回合内，场上风云突变，这就是事件卡带来的效果。同时由于是事件卡，所以无法阻止。

事件卡，作为三国智的一大特色，在关羽的身上展现出了非常的魅力。现在很多玩家都在说，怕关二哥，关二哥看一眼，全部都得死，还无法生还，好可怕啊！

四、任意兵权计划





《官渡·惊蛰》中对将领兵权条件最大的改变就在于任意兵权的概念出现。任意兵权的出现，就导致了一些将领成为各种战术都可能搭配的存在。代表人物——葛玄，吉平。

葛玄的技能和兵权条件决定了葛玄可以成为任意战术的成员。并且在不同的战术中还有不同的表现：在纯步中，成为防守中坚；纯骑和纯弓成为攻击主力；步谋中的军师人选等等。同时由于兵种属性多样，可以装备的宝物也更加丰富，这样的将领出现，打破了常规，是三国智一次重大的尝试。

吉平，更加恐怖的任意兵权将领，要求兵权条件更加低廉，加上3个技能，一度成为各种战术不可或缺的存在。特别的自由分配永久伤害的技能，配合谋略，暗箭、毒箭禀赋等等，往往起到一击致命的效果，这是相当恐怖的事情。

任意兵权打破兵种的局限，让跟多的将领有了更多的发挥空间，诸如此类的还有：大乔，小乔，田豫等等一系列固定兵权加上任意兵权的组合将领。就让我们来期待任意兵权在各种战术中更加优异的表现。

五、兵种属性计划





在《戟殁黄沙》之中我们看到了多种兵种属性的应用——麹义。麹义作为弓兵又作为骑兵，不仅因为袁绍阵营骑兵的铁骑效果，同时，还因为是弓兵，可以装备多种弓兵专用宝物，比如炎月，还有最近点的《官渡惊蛰》的弓兵专属宝物——典将旗。

由此我们可以看出多种兵种属性的优势：第一，因为多种兵种属性，可以装备更多的不同种类的宝物；第二，因为多种兵种属性，对于限制袁绍骑兵有很好的效果。代表人物——庞德。

庞德因为具有骑兵和刀盾兵得双属性，不但可以装备骑兵和刀盾兵的所属武器，还不惧袁绍骑兵的铁骑，是相当优质的武将。

但是又由于具有两种兵种属性，所以，受到的谋略影响也更大。比如说：作为副将的时候，不但要被惊马，同时陷坑对其也有作用。不过，从整体上面来看，兵种属性的增多对于战局的影响还在逐渐扩大，让我们拭目以待吧。

六、三系兵权计划





在《官渡惊蛰》中我们看到了两系兵权的崛起，这一点被广大的玩家所认同，与此同时，三系兵权战术也在悄悄起着变化。代表战术——弓骑谋。

弓骑谋可以说是现在比较经典的三系兵权计划。相对于步骑谋的事件流，步弓骑的暴力流，弓骑谋更加强调的是控制和输出并行。

麹义作为主要的输出点，可以作为主将，也可以作为副将。到现在为止，可以防守麹义的将领依然是不多，所以麹义可以做到稳定的输出。

双虎视，曹仁的虎视主要是作为主将，控制敌方的小将以及军师的存在，在输出的同时保证弹无虚发。甘宁更为巧妙，作为弓兵，一旦甘宁装备虎贲，就算是敌方的主将在甘宁虎视自己的时候也毫无办法，只能眼睁睁看着甘宁虎视自己，曹仁点杀小将。

弓骑谋最巧妙的敌方就在于还有成公英这样优秀的军师。只需要3兵权，就可以在军师的位置上有4的智力，加上吴子兵法，5智力完全可以确保自己方主将的安全，不管是对曹仁还是麹义，都是最好的魔法保障。

总体看来弓骑谋的战术在2弓2骑1谋的兵权下就可以完全成型，一共5个兵权的低兵权要求，完全可以和现在的两系兵权战术相提并论，这也从另外一个方向说明，三系兵权的计划，正在展开。

《官渡·惊蛰》推出以后，总体上丰富了战术的变化，禀赋的配合，阵型的应用，这一点是广大的玩家所期待的。同时在各个地方的玩家中还存在一些列不是主流，但是非常巧妙的战术，这是三国智玩家智慧的体现，是三国智一个好的发展趋势，也是我们所乐见的。期待三国智在这条良好的发展道路上越来越顺利，做得越来越好。同时让所有玩家一起来期待三国智——智战天下全国大赛的进行——大战一触即发，让我们严阵以待！

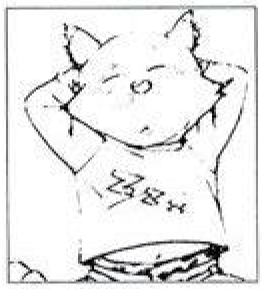
专 微 栏



TALK

时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影

POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



文：贪睡猫

个人信息：每天早上起床是个悲剧，寒冷天气更是悲剧中的悲剧，如果2012要到了请给我一个温暖的了结……

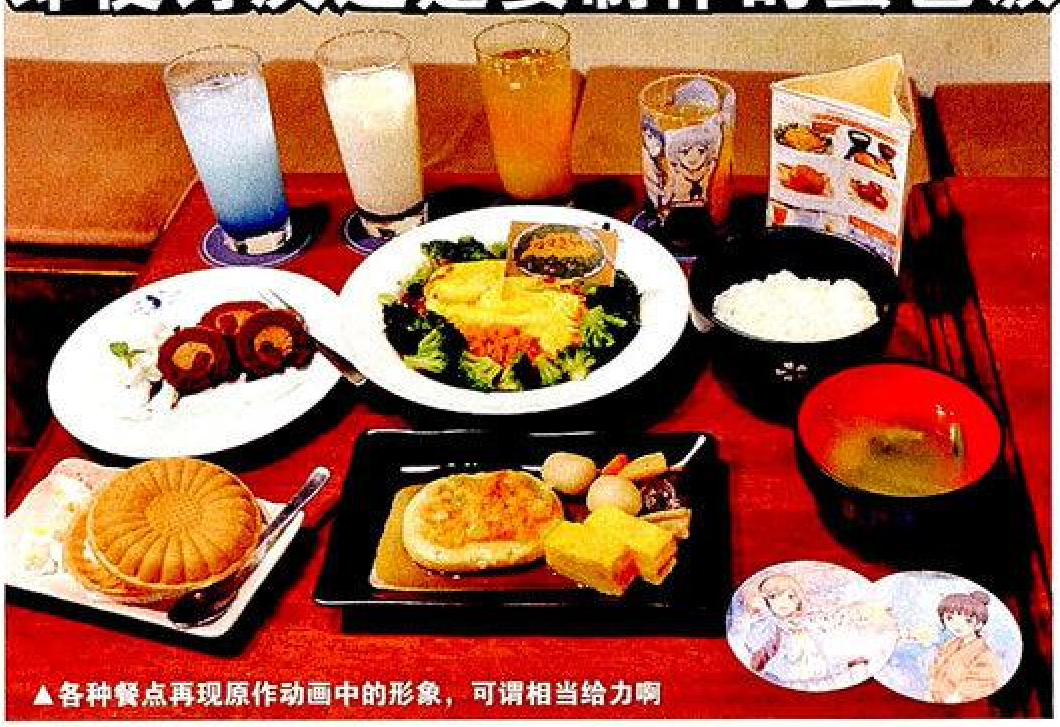
>> 东瀛宅急便 <<

欢迎来到喜翠莊

《花开物语》期间限定主题餐厅

现在正在播放中大受好评的TV动画《花开物语》，直接成为了议论的焦点，而商家自然也不会放过这个赚钱的机会。这不，以《花开物语》为主题的餐厅于6月在日本限时开放了！该餐厅在活动时间供应以“花开”的世界设定为印象的特殊菜单，同时店内的整体布置也好好的下了一番功夫，想要花开的FANS们相信一定想好好的体验一下其中的气氛吧。

即使讨厌还是要制作的蛋包饭



▲各种餐点再现原作动画中的形象，可谓相当给力啊

这次的特殊限定菜单不仅有着剧中绪花酱为了讨厌的母亲制作的“绪花蛋包饭”，而且制作的相当展现原作的气氛和感觉，相信就算不喜欢蛋包饭里面的材料，但是一想到是萝莉绪花制作的也会大口大口的吃下去吧。

而绪花她们所在的温泉旅馆——喜翠莊中出现的料理“喜翠莊的食堂餐”也相当细致的成为了菜单。细细切碎的各种蔬菜洒落在豆制品制成的煮品上，成为相当好看的蔬菜料理，同时那厚鸡蛋烧充满了喜翠莊的和风感，清爽的感觉可以很好的唤起食欲。当然菜子讨厌的芋头以及让民子头痛的味噌汤内的蔬菜也是必不可少的。

绪花蛋包饭



▲就连蛋包饭上配的旗帜也是写着“最讨厌妈妈了！”，尽显了这一餐的原作气氛。

喜翠荘的堂餐



▲切碎的各种蔬菜洒落在豆制品的煮物上、再加上鸡蛋烧喜翠莊的食堂餐就这样完成啦！

绪花的草莓冰激凌花型点心



▲以绪花形象为基础的日式点心，冰激凌加上和绪花形象超级符合的花型糕点，和风满载。

结名的巧克力蛋糕卷



▲天然系大小姐结名那轻飘飘头发为形象的甜点，巧克力口味的点心一定相当的甜吧。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

饮料不单是口感，颜色也是很重要的

除了餐饮以为，店内的饮品同样是亮点，由于不同的女主角分别有着不同的调和饮料，不知道去那里的顾客会是一次喝三杯各种口味的饮料还是要去三次呢？总觉得不管哪一种都是机关的阴谋啊！



▲这些是店内的限定饮品，每一个都是针对女主角的形象进行调制的，为了喜爱的角色点上一杯吧。顺带一提杯垫相当可爱。



▲草莓汁+橙汁+冰调和出的饮品，很符合绪花清爽可爱的形象。



▲蓝色夏威夷+苏打，觉得这个饮品的颜色最漂亮。



▲蓝莓汁+牛奶+桃子汁？虽然颜色很不错，不过总觉得味道会和微妙啊，顺带一提某猫单单蓝莓口味就觉得不科学。



▲店内使用的杯垫也是相当的有爱，好想偷偷带回家啊！

这里花开的气氛满载





▲这个是“香林高校女子学生制服”，不过这样的学生服就这么放在外面“大丈夫”？

当然前面也提到过了，虽然是时间限定不过既然能够称之为主题餐厅，店内的布置自然不能少。为了让所有的来客都能享受到《花开物语》原作的气氛，所以所有的服务员都穿着“花开”中夫人接待员服装——那时不可能的。不过各处进行防治的宣传画还是相当惹人眼球的，而那个挂在墙上的水手服也是店内的焦点。而如果你肯再动一动荷包的话，那么还可以买到现在市场上还没有出现的《花开物语》先行销售限定商品。



▲就算被称之为骗钱也好，各类限定商品也十足诱人，卡片上绪花酱要你把所有的东西都带回家。一个玻璃杯的价格就不菲，还真是需要大量的爱啊……



▲水杯的形象图，包括的各位女主角，虽然价格贵了点其实制作还是蛮精良的啦。



▲这些角色形象的吊带也是亮点满载



没有激烈的战斗，没有令人震惊的画面，甚至操作的顺畅度并不十分理想，但这些并不能妨碍《镜之边缘》带给我的感动。

我们的第九类艺术

文：坏坏的笑

这一期的微专栏，原本坏笑想写的是关于游戏分类问题的讨论。直到临到下笔，本坏才发现，这许久的酝酿似乎并不起什么作用。面对满屏幕洁白背景的Word，我竟然憋了半天都没有想出一个字。好吧，既然这样，本坏只能换个题目，来谈谈另一个问题——游戏到底玩的是什么？

我们都不得不承认，游戏已经成为这个地球上第九种名叫“艺术”的形态。但我们同样需要承认，艺术所承载的，不仅仅是华丽的画面，也不仅仅是畅快的肾上腺素体验——如果光是那样，那每天从印刷厂里大量流出的色彩艳丽的铜版纸和美国佬的WWE就足够被称作世界级的艺术了。

可惜的是，艺术包含的并不只有这些——画面、音效、手感等等，这些都只是艺术的一种辅助。就好比再牛逼的Kers也不能使一个中小车队的赛车在F1大奖赛中夺得冠军一样（我并没有针对中小车队的意思，相反，我非常尊重他们），一辆成功的F1赛车，最重要的因素不外乎两点：引擎和车手。如果再有的话，就是一款能够与引擎磨合得很好的底盘。

还请特别注意的是，这里所说的成功赛车的要素，并不是最先进最好的底盘，而是能够与其他配件配合的最好的底盘。这两者的差别就在于——我们可以简单的将F1中的底盘看作是游戏中的物理引擎再做举例，便可以发现一些很有趣的事情：也许我们不能想象在一辆引擎和底盘之间存在磨合问题的F1能够稳健的行驶；同样的，如果游戏开发商理所当然的找到号称一流的Cry ENGINE 2去做一款美少女游戏的话，那笑掉大牙的，就不会仅仅是我们地球玩家了。

不过对于一款游戏而言，物理引擎固然重要，但远远不是最重要的。既然游戏被称作是“第九艺术”，那必然表现的会是游戏开发者——特别是剧情作者的想法、世界观，甚至于他们所做的梦（当然，这其中并不包括无剧情游戏）。

就像我们常常会被一些旋律或者文字感动落泪一样，最好的艺术来自于最深厚的情感。如果你没有被一个游戏给打动，这其中只有两种可能：要么这不是个好游戏，要么，就是你的智商不够——一个好的玩家，说到底就是一个好的艺术品鉴赏家。这也就是为什么我会异常厌恶于《使命召唤》的现代战争系列，倒不是因为它改变了使命召唤系列一贯的二战背景显得惹人厌，而是因为它又是一款美国佬打恐怖分子的游戏（我为什么要说又）。是的，我的意思就是为所谓的“恐怖分子”鸣不平，甚至我曾经说过这样一句话：如果有一款恐怖分子打美国佬的游戏，我会第一时间入手正版。

为什么一定要打恐怖分子呢？在艺术上有一个观点，说的是“没有黑与白，就没有艺术”。这并不是说艺术就一定需要有白或者黑——这只是一种意象罢了。内里所包含的含义其实是说：没有争执，就没有艺术。但目前的状况却和现在的艺术市场如出一辙，洋人的油画就算充满丑感仍然身价百万，最令我看不下去的是，凭什么成为一个好的画家就必须要学透视？我不认为徐渭、白石他们有学过透视，我也不认为他们称不上世界级的画家——这其中代表的是一种强势文化消灭弱势文化的暗战——因此，所谓“恐怖组织”的起源，也变得充满正义了。

艺术的另一个特质是情感性。有另一句很著名的有关艺术的话是这样说的：“一个好的艺术家，首先必须是一个很好的人文学家，他必须有善恶观、正义感、道德指标、超出常人的情感”。这

也正是为什么没有学过透视的徐渭、白石能够成为世界级的画家，也同样是为什么学过透视的所谓现代的艺术家必定会被世界所遗忘的原因。或许有人会说，在游戏中何以体现出创作者的情感？又怎么看出他的善恶观和正义感呢？

请先不要盲目的提出问题，先用心回想一下曾经玩过的游戏，他们有没有让你获得过感动？至少坏笑知道，自己是被一些游戏感动过的。最近的一个例子是《使命召唤·世界战争》。我在这里无意写剧情评论，只是想说，一款真正经典的游戏，是能够引起人内心共鸣的游戏（也就是艺术理论中的同向接受法则），它可以没有电影级别的画面和CG，也可以没有爽快的操作感——这两样都只需要维持在一个能够接受的水平即可（画面党和肾上腺素党可以无视这个观点，这也就是为什么我会在《无主之地》一周目未过的时候就放弃这个游戏）。而真正重要的，则是一个能够真正融入心灵（而不是只有震撼）的剧情——这本厚厚的剧情&设定集，必定包含着创作者的道德标准、正义感，甚至令人难以置信的，战争游戏中竟然也会有的，对和平的期望。

这并不是无稽之谈。

另一个问题是，那如果在没有剧情的游戏中，是不是就没有包含游戏作者的情感和思考了呢？答案仍然是，不。

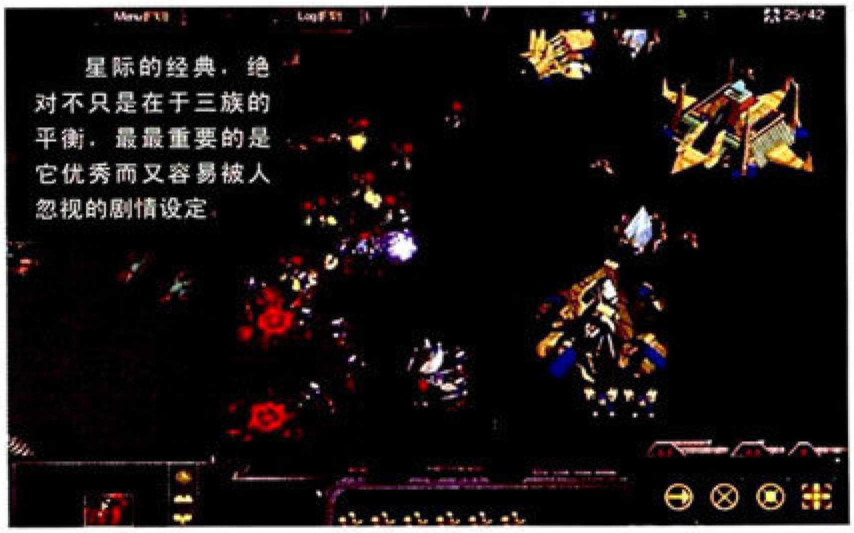
一般而言，我们可以把没有剧情的游戏分为两种：模拟现实类游戏和模拟人生类游戏——其中的后者自然不仅包括《模拟人生》系列，更是包括所有的体育游戏（特别是体育游戏中的一球成名或者MP模式）、一些主角是一只动物甚至一块石头的闯关解密游戏。这种类型的游戏，其实质是帮助人们实现或许多数人永远无法实现的梦想——而延续人类的梦想，正是艺术的另一个精神属性——在一个虚拟的世界。人们由此可以得到成就感与满足感，或者可以通过游戏为大脑获得锻炼或者放松。在这种类型的游戏中，画面和操作感在游戏体验中所占的比重会略高一些，这些暂且不表。

而前者，则更像是一种对整个相应体系的宏观思考，这其中的代表，便是《文明》系列。如果你真的用心去玩的话，你不可能不被感染到与《文明》的进程一起反思人类社会。无论是之前的《凯撒大帝》还是之后的《全战》系列，甚至并不完全属于这个框架内的《模拟城市》，其实都是在做同样的努力。

所以其实需要认真分类的话，游戏的定义会是一门参与的艺术：玩家参与到创作者的世界中，并且感受创作者所要表达的内容，最后，也是最重要的，是需要玩家通过自己的善恶观，去辨识游戏的世界。所以IGN等游戏评分组织的评分标准其实还是有失偏颇，他们是应该也是有能力针对不同类型的游戏做出评分比例上的略微调整的。

既然把游戏看作艺术，那游戏创作者便该被称为我们所说的艺术家。但是如今多如灰尘的游戏创作者中真正的游戏艺术家，却很可悲的像我们面对的艺术圈一样，“艺术家”人多，艺术家力量小，甚至于他们中的很多（比如牛蛙、黑岛），都与梵高或者尼采一样，下场凄惨。

或许这和真正的RPG精神在国内外的不同境遇有关吧——您瞧，凡是无法刷来刷去或者不够出名的游戏，在中国这片神奇的土地上一向销行寥落。归根结底，这还是因为许多中国玩家并没有真正把游戏作为一门艺术，而只是将其视作一种无脑的狂欢而已——这也导致了中国游戏产业目前的现状，我们都看的到。



星际的经典，绝对不只是在于三族的平衡，最最重要的是它优秀而又容易被人忽视的剧情设定。



网络游戏的“网络”属性，并不是网络游戏本身无法打动人心的借口。看看这张图就知道了。

杂文选

编：章老师 微博地址：http://t.qq.com/skylaker



英雄自古多装逼，流氓从来真性情。英雄有英雄的不堪，流氓自有流氓的才华，我不相信这世上有完美的人物，没有缺陷的英雄多半是教科书的杜撰。有时候，大家拼的不是强，而是弱弱的真，是嚣张而张扬的真，不容忽视和逃避。

我还年轻，我才22岁，可是人都一样，活着活着就老了，活着活着就二了，活着活着就无耻了，我还是不明白，这人世间的事情，多半是怎么回事儿。无边未来在前方展开，庞大的时间无处拓展。所以，拼，往极致里拼，耍，往开心里耍，不自由，毋宁死，不开心，毋宁死，不牛逼，毋宁死。

人比较贱，似乎只有享不了的福，没有受不了的罪。以前太二，吃饭饮食无规律，喝酒也往死里喝，结果比较悲催，已经住过两次院。教训来得及时，现在比较注意，每天都会锻炼身体，至少也把内环走一圈。不知不觉，就瘦了，从136减到现在不到124，还是肥，目标120以下。朋友多，都仗义，真豪爽，几乎每周都要出去喝酒，他们照顾我，我喝得少，但也开心，吹牛逼侃大山，盲目乐观，对未来充满信心。人生不是猪肉，不可以一刀一刀按斤切，可是岁月却是一把杀猪刀，屠戮万物，毫不留情，既然免不了被宰杀，那么皮硬点，肉厚点，乐观点，自然洒脱。

小时候，总爱琢磨，我的终极神器，你在哪里呢，是倚天剑，还是屠龙刀，现在明了，真正的神器，是修炼得一颗见了就做了做了就放下的混横明强的心。

——摘自fishfly的《大侠》

我们已经长大、我们已经成熟，我们已然无趣。我们也开始像鲁迅先生笔下的九斤老太，最喜欢念叨的便是：“唉，真是一代不如一代”。于是60后看不上70后，70后不屑80后，80后鄙视90后，至于00后们，至今尚处于被无视状态，暂不讨论

身为80后，我当年也曾经兴致勃勃、悲天悯人、愤世嫉俗地整天“鄙视”90后们，痛批“脑残族”、“非主流”、“注定悲剧的一代”，但现在想来，实在有够无聊、太过无趣，每一代人都有着自己成长环境、成长背景、成长经历，我们对别人的担心与忧虑，纯属杞人忧天，没事找事。如果说老爸总比儿子强，老妈总比女儿



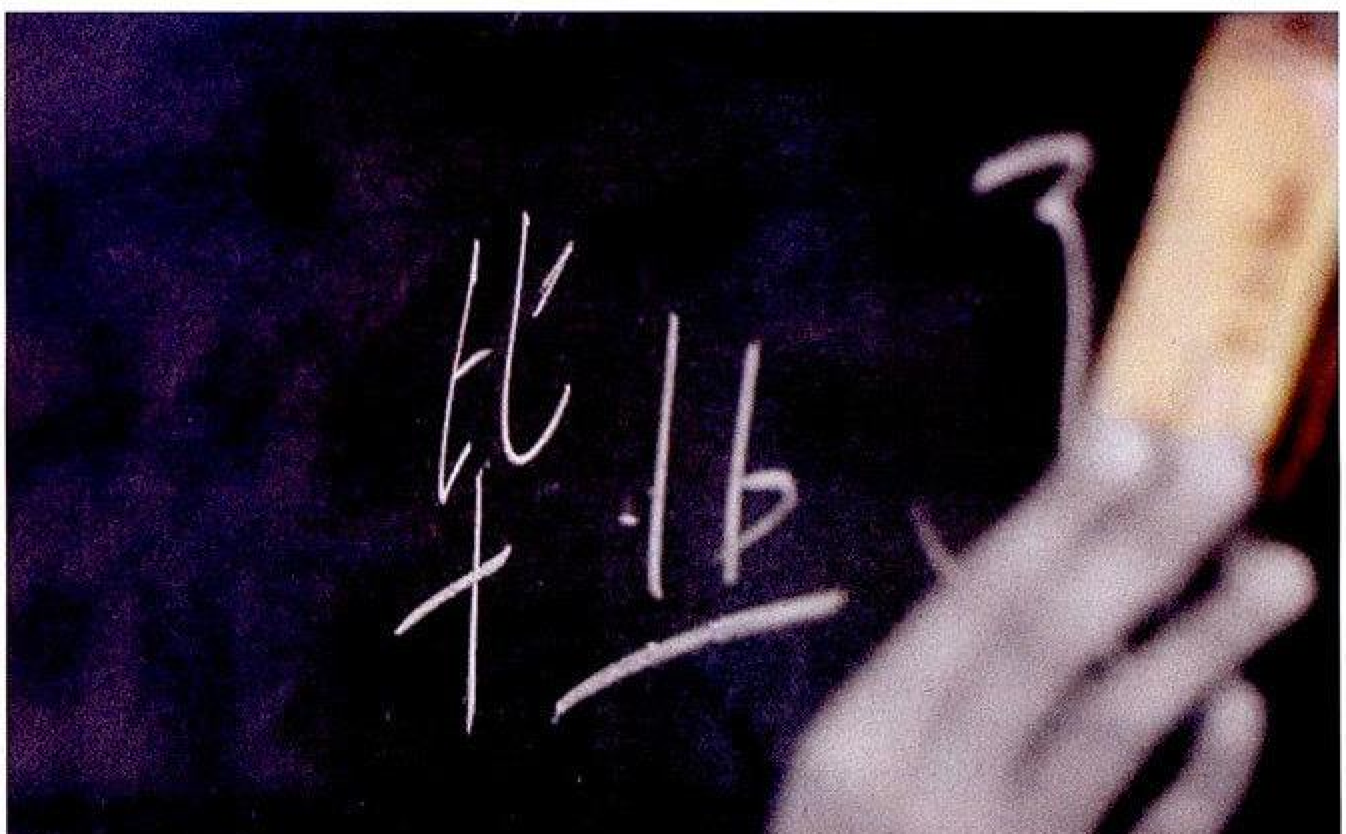
棒，那么发明电灯的那也该是爱迪生他爹，发现万有引力定律也该是牛顿他爸，嫁给威廉王子更该是凯莉她妈。

——摘自笑人的《笑着，一切也就过去了》

文记：2010年7月，享受了四年的大学生活在浑浑噩噩与不知不觉中结束了……

七月三号，在宿舍里踩着满地的垃圾，收拾出来几个大包，分散到好几个老乡的宿舍里，看着兄弟们一个个离开，突然意识到，我们四年的家就这样彻底一点一点散在7月3号的时空里。-

从7月2日早上开始，随着一个个的同学离去，以往热闹的宿舍有一种被抽离的感觉，如同一堆沙，慢慢地被风吹走，甚至明显地可以听到那种嗞嗞声。聚会与喝酒度过的六月下旬，早就忘了身体的承受力，拖着疲惫而异常亢奋和失落的心情从这个饭局到那个饭局，生怕错过跟同学兄弟老乡的告别酒。7月1日晚上和兄弟们最后一次喝酒，虽然前面和老乡们已经喝了好多，但还是又喝了点，这个时候，已经没有压抑感情这么一说，有酒精的麻醉，四年的磕磕绊绊总会在这即将告别日子涌上心头。与大家谈谈未来，不管是不是灰暗无力，抑或是有传说中的否极泰来，能说出自己的感受给大家，舒心好多。环顾四周，都是红彤彤的脸，还有湿润的眼睛，已经那貌似哽咽的声音，其实大家都不忍离去，即使是关系平淡的同学，想到即将的分别，也不知什么时候才能见到，心中仿佛塞进去了一个东西，抚也抚不平，扯也扯不掉，搁在胸口，闷在心里。

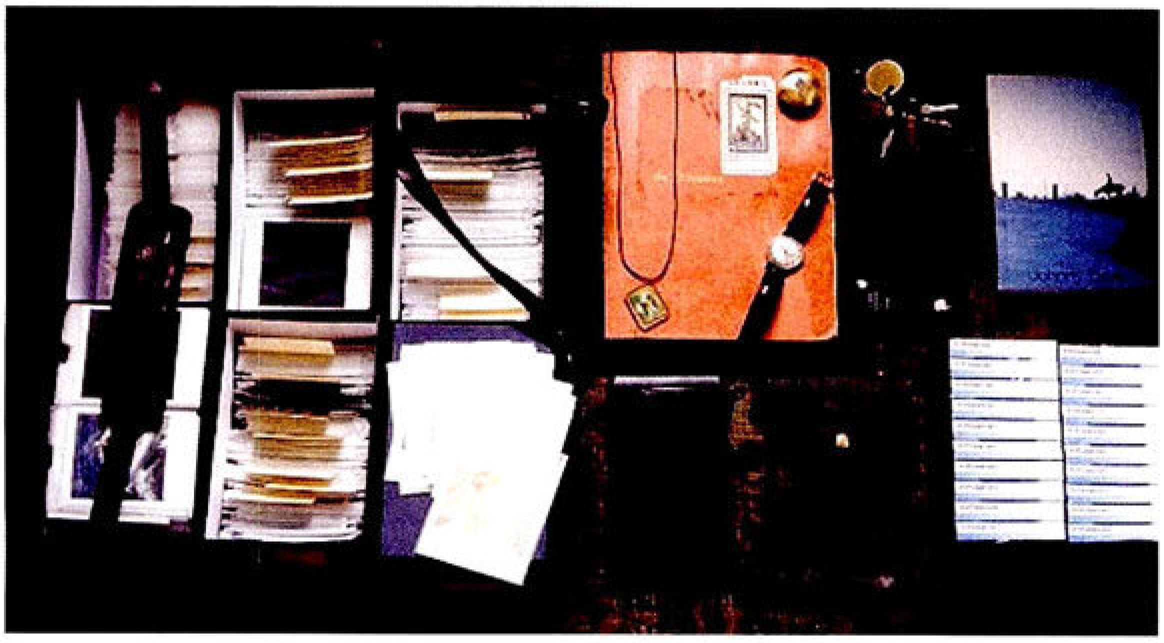


也不知道哭了没有，只是记得大家的回音一遍遍在耳边闪过。那晚从来不醉的原哥和大伟也醉了，弥漫好多天的悲凉气氛，在这一刻彻底爆发了，沉默再也抑制不了那种痛苦，絮絮叨叨给左边的兄弟说一句，又跑到右边扯一段，第二天大家就要各奔东西了，真想一直这么聊下去，让时间定格在那些酒精里。

尘归尘，土归土，一切都会消失……

——摘自TreeMan的《又是一年毕业时》

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



梦璃，很美的一个女子，还记得天河第一次见梦璃时，口水都流了出来（我真的有点鄙视天河，转念一想，野人是初来江湖乍到），菱纱也被这份美丽震惊了，暗叹：啊，真是漂亮。我不得不承认，梦璃虽美，我最初却是不喜欢的，因为她竟设下重重迷宫，刁难天河他们，我在玩这里时，死过好几次。最初，她是一副置人与千里之外的礼貌，那感觉让人觉得生疏，总觉得她是不属于这个团队的，经过后来的一系列的事情，帮助琴姬祭拜丈夫，经过淮南王墓，再到打破封印救出那女子，慢慢发现梦璃早已经变成这个集体中不可缺少的一部分，直至后来梦璃记忆被唤醒，她在离开天河时所言感人肺腑，只是此时的天河依然愚钝，梦璃的用心依旧是付诸流水。正如梦璃所说的，或许人和人之间的缘分都是注定的，等到上天要收回的时候，连一天一刻都不会多等。

在游戏开始，我很糊涂，云天河这个傻小子到底哪里好，竟平白无故的得到两位美人的垂青。后来，我渐渐地懂了，却也更糊涂了。天河，没有菱纱他就什么都不会做，到后来想要保护她；天河，见到梦璃会心跳加速，会觉得气息不顺。这两位女子个性如此不一样，却都是我喜欢的人，作为玩家，我希望得到一个皆大欢喜的结果，不要像仙一一样纠结才好，结局不要如此悲伤才好，只是，我又失望了。仙四延续了仙剑悲剧的宿命轮回，又是个让人肝肠寸断的结局，一句“爱妻韩菱纱之墓”算是给玩家的一个交代么？

——摘自lei蛋蛋の小小梦的《忆“仙剑奇侠传·四”》

总有一些时候，像是偶尔一阵风，心头飘来一抹阴霾。每及此时，喜欢到空旷的场地去转转，或沿江边大堤彳亍，或在田间小路蹉跎，看滔滔激流，品百味人生。

适才恰起秋风，想起《大话西游》，怀念至尊宝这个做山贼的有为青年。当他牢牢地将金箍在自己脑袋上戴好，意味着与凡夫俗子的爱恨情仇不舍而又痛苦决绝地割裂。倘若真得如此倒也不错。然而你看，他在西去途中，使了个变化，撮合了城楼上那似曾相识的一对男女——终究还是牵挂一万年的真情告白。斗战胜佛是他，孙悟空是他，至尊宝是他，齐天大圣是他，美猴王也还是他，同样一副躯体，却又已经无从辨识、面目全非。世间颇多人事这般，一如淹没在烟火之中的你我。

靠在小径的大树旁，点一支烟，看天地间铺满的阳光，听秋风在耳边轻唱，慵懒的情绪蔓延徜徉，会不会倏忽间遥想当年？长夜漫漫，无心睡眠，牵肠挂肚的是晶晶？是紫霞？或那一滴滚烫的热泪？到底还是腥风江湖中长长的遗恨？

少未经事，以为能够翻天覆地，所以美猴王自觉受了羞辱后，便愤然决然地携了棒子造反去了。搅了蟠桃会、捣了兜率宫、砸了凌霄殿，痛快淋漓的这一情一景，与曾经的不羁流年何等相像啊……回想起来心潮澎湃，是不是观他也就现了自己的影子？单薄的快意恩仇，毕竟敌不住如来的法力无边，只是轻轻一个翻手便将好一个泼猴压在五指山下。五百年前，我们不屈不挠、讴歌真理；五百年后，历经风霜雪雨，怎么个不小心就泯然众人矣？！

沉舟侧畔千帆过，病树前头万木春，当初的齐天大圣伸展不得，会不会想过：“其实搞个‘弼马温’混混也不错。”而这五百年间，天蓬元帅因追求一份不属于自己的爱情，被贬投了猪胎，倒插门去了高家庄；卷帘大将因打了王母娘娘的杯盏，流落在流沙河落草为寇，原本敦厚之人化为兴风作浪的妖孽。英雄气短不是悲哀，悲哀的是英雄做着狗熊的事！颇为诡异的是，三个人都经观音大士的指点，苦苦等待同一位贵人，那个骑白马的金蝉子托世——唐三藏，以便随他取得真经完成自我救赎。命运？还是圈套？浑浑然不自知。

荡气回肠的爱情，惊心动魄的打拼，怎么就扛不住时间的消磨、佛祖的手指？末了，收拾收拾，一人一个箍，取经去罢，最终修得正果与曾经反抗斗争的合流。想起挡车的螳螂，对于随即葬身车轮之下的无知无畏，那可笑可怜之中你是不是能够品出一丝苍凉悲壮的味道？生亦何哀，死亦何苦？揉乱一把青丝，再理不出千头万绪。它既凭风而来，那就随风而去吧！

——摘自李叔同的《江湖遗恨》



美术：哈秋

有时有事

编辑：肥龙

独家供文

有时右逝



[前言]

白是我的小学同学，那天在马路上老远喊了我一嗓子。

那天是个好天气，于是我摘下来头上套着的丝袜，面露微笑的打了个招呼。

“白，你变漂亮了。”我很客套的说道。

背后的朋友还在为近在咫尺的银行做着抢劫前的最后准备，而我却在这个秋天感觉到了桃花的芬芳。

1

我毕业以后没有毕业证和学位证。

于是结交了一些更加靠谱的商业伙伴，其中之一就是现在站在我背后的大智。

大智和我交谈甚欢了大概三天已经结拜成了兄弟，所以他告诉了我他的逆天大计：抢劫银行。当然了，他为了这一天已经做了五年的准备。

这不是撒谎，大智已经在银行门口修了四年自行车。

2

大智戴上丝袜后先是深呼吸了一口气，他的丝袜有点劣质，密不透风，扔在核辐射试验场都不带落后的。

他跑过一条马路看着我对面的女人，很绅士的问道：“女朋友？”

我羞涩了，说道，不是，同学。

大智继续意味深长的看着我。

我补充道，小学同学。

大智再深入地看了看我的眼神和白的眼神，对我说：“单相思吧你？”

我哑口无言，大智的目光确实狠毒。

3

大智以前学的是中医，他夜以继日的看着一本《西医百年历史指南》自学成才。

目前他的望闻问切已经炉火纯青，隔着600米看了一眼正在过马路的张大爷就可以判断出张大爷的前列腺炎是中期还是晚期。

所以他能看穿我的心事我一点也不意外。

我意外的，是在这个时间这个地点，看到这个我早就想见的女人。

4

其实我上大学的时候还没有打算沦落到今天这个地步。

当时我的也是学校里叱咤风云的一员。

那段时间我打CS可以说是校园里的第一把好手，如同大智说起自己八岁就开始打枪多么多么弹无虚发一样自豪。

只不过……

走到社会之后我忽然发现，离开了鼠标的我的双手什么都不会干了。

5

我学的是市场营销专业。

一个连自己都推销不出去的专业骨干，你指望我能找到什么好工作？

当然我还是和大智一样，喜欢在这里练摊。

他是因为这里有美女，而且有一家可以实现他梦想的银行。

而我是因为这里有美女，而且附近有一家很便宜的网吧。

挺现实的。

挺可悲的。

6

白问我们戴着丝袜干什么。

大智示意我不要多说，不然又要多一道灭口的工序。

之前和我探讨他的计划时，大智就明确表示自己不善于灭口。

我瞪了大智一眼，含蓄的说道：“缩短贫富差距。”

白看了一眼旁边的农业银行，很镇定的问道：“劫富济贫？”

大智大惊失色，认定这个女人已经知道的太多了。

“不如……”他小声的问我，杀人灭口四个字孕育在他的嘴边。

7

我笑了。白果然很了解我。

“不合适吧。”我委婉的拒绝了大智的计划。

大智觉得自古红颜多薄命，这是大势所趋怨不得旁人。

但是我总觉得这几年是红颜多笔名，一个女人清除了衣服后就带上什么宝贝什么木子一类的东西，所以趋势已经改变了。

“大智，让我谈几句，银行五点才关门呢。”我说道。

“但是保安四点半就下班了，机不可失失不再来……”大智看着门口那个穿着警服打着哈欠的民工一脸悲天悯人。

8

在我和白畅谈昨天的时候枪响了，大智倒在了血泊里。

我知道他是在怀疑我所说的“银行五点关门”是不是真的，所以他去看了一眼门口的作息时间表。

不过这教育了我，抢银行无所谓。

但是以后去银行的时候手里不该拿着准备砸玻璃的锤子，头上也不该戴着密不透风的面罩，尤其是在有持枪警卫，而且是警卫还没有下班的情况下的时候露头。

嗯。

没有爆头，枪法真差，要是我的话……

9

大智立刻被人按住了，其中一个警察很有经验的吼道：“同伙还有谁？”

大智心中一定充满对我的怨恨，所以手指摇摇晃晃的指向了我。

嗯，没错，他的手指摇摇晃晃的。

警察心领神会，立刻一哄而上带走了在银行门口同样卖了五年烧饼的张大爷。

我处变不惊，伸手搂住白的肩膀，说道：“要不然吃顿饭？”

10

大智被人带走后我还帮他把自行车摊子给收了。

我这个人责任心极强兄弟义气也看得很重，我不可能视大智落入法网于不顾；

我准备明天就去纹身，后天去犯罪，然后我起个外国名字叫“麦扣”，再然后去监狱里面帮他越出来。这样才够兄弟。

不过这些事情要延后一段时间，毕竟白在身边呢我纹身去不合适。

我路过网吧的时候向里面看了一眼，平时我坐着的那台机器依旧空着，就跟我的心一样。

11

我的第一个纹身就是纹的白的名字。

胳膊上，当时纹身师傅的手艺很差，看着跟杀猪一样在我身上比划。

后来因为书法不好，那个“白”字怎么看怎么像“丿”+“日”，相当的报复社会。

这个纹身跟了我几年，几年之后——也就是现在的几年之前——我见到了白一次。

后来我索性洗掉了那个丿。

不仅是纹身名词变成了动词，现实也一样。我们都在和纹身一起物是人非。

12

可以说我是一个没心没肺的家伙。

白和我坐在饭店里的时候很客套的问了一句“最近怎么样”。

我想到刚才死去的大智，哦不对他应该还没有死。

我忽然觉得这应该是一件悲痛的事情。但是我想想我今天见到了白，这是一件高兴的事情。

那么究竟是一个五年的兄弟重要还是一个暗恋过的女人重要呢？

我觉得任何纯爷们都只会有一个答案。

13

我不是那种见色忘义的败类，所以我正气凛然的说道："嗯，我挺好的，你呢？"

白欣慰的笑了笑。简单的喝了一杯咖啡，然后说了再见。

我看着这个姑娘远去的背影，忽然喊道："白！"

白回头，疑惑着看我。"你变漂亮了！"我喊道。

虽然我觉得女人永远是女人，电脑永远是电脑，但是不得不说这几年白硬件升级的不错。

14

我尽可能的保持着风度离开了喝咖啡的现场。

银行就在不远处，大智已经被收编了，不是警察就是阎王。

地上是一个粉笔画的轮廓以及一些血迹。

我看着发了会愣，然后蹲下抽烟。

你看人就是这样的，任何人都一样，生不带来死不带去，就是为社会留下一些什么。

可惜大智如果真的挂了，他并不会在这一局之后原地重新复活。

人生是一场不能存档的劣质RPG，并不是FPS。

这就是说，人生总是有各种不如意，而不是只是射击就行了。

15

当然了人和人还是不一样的。

有的人留下的不可磨灭：

比如诺贝尔，死了之后还那么多人记得他——或者说他的奖金他的钱；

有得人留下的只需要第二天清洁工多擦几下就可以了。

很不幸的，大智属于后者；更不幸的是，我也属于后者。

唯一的幸运是，我们基本都属于后者。

16

回家的路上除了被警察盘问我和大智的关系以外我就只剩下了回忆。

白小时候喜欢梳一个辫子，现在的她散开了头发，显得更加成熟和诱惑。

当然了不仅仅是发型的改变。

我也不知道究竟是发型改变了一切，还是时间改变了一切。

蹲在地上抽着烟，看着网吧进进出出的高中生和附近大学的学弟们，我今天23岁了。

一个不早不晚的年纪，如同我和人打比赛的时候死守着A平台，半血，AWP里也只剩下了5颗子弹。

未来是什么样子，都是未知的。

17

张大爷晚上就被放出来了。

我坚信公安干警不会冤枉任何一个好人。

当然了下午还活蹦乱跳的张大爷此时蓬头垢面俨然一副被严刑拷打过的样子，肯定是从警局回来的路上出了意外而已。

我之所以看到了这一切是因为我坐在网吧里通宵，我的位置靠近窗户。

在我一枪贯穿了那个匪徒的脑袋后我躲了起来，准备换子弹。

这个时候有人出来也没办法，我索性转移了一下自己的注意力，看了看外面。

18

外面的路灯早就不亮了，从晚上八点开始。

哦，四年前的晚上八点。

那天晚上我和很多人站在这里。

这里还没有那么繁华，这里还没有这间银行，这里也还没有大智以及他留下的粉笔印。

但是那天我确实站在那里。嗯……手里拿着的不是钢管就是木棍。

忘记了，真的。我不是在装蒜。

你还记得你第一次玩CS的时候用的是什么枪吗？

一样的道理，我第一次站在人群中，早就没记得那么多细节了。

19

后来那个人被我打倒了。不是爆头而是爆腿。

他躺在了地上，嘴里不清不楚的说着什么。

我以为他卡了，但是更多的人纷纷丢下了手里的东西，开始拼命地跑。

"他死了！"一群人喊着，喊着。

20

我第一次参加学校的CS比赛的时候是在这件事之前不久。

双方打得DUST。最后只剩下了我和一个经贸大学的家伙一对一。

当时的我很冷静，冷静到我似乎看到了有什么东西在我屏幕上一闪。

鼠标几乎是本能的按了下去。

然后那天也是一群人高呼：他死了！

不同的是，他们都以我为荣，骄傲的吼叫着拿下了网吧的奖杯，还有一箱汽水。

21

那个奖杯金灿灿的。网吧老板还说呢，看，有面子吧。

后来我们才知道那个奖杯造价不菲，起码20块钱。

再然后，经历了一些小风雨，奖杯就锈迹斑斑再也不能引起人的注意了。

如同我们当年的CS战队，渐渐的就被人淡忘了。

更多的人开始玩WOW，又有新的人物引起了大家的注意和钦佩。

"牛逼！"很多人指着隔壁宿舍一个连AK47都不会用的家伙说道："一身T3啊？"

22

忘了说了。

我当时参加CS比赛很大程度上和白有关系，就如同我的纹身一样。

有关系，但是毫无意义。

我纹身是因为我喜欢白，但是白并不知道。

我参加这场所谓的"四校文明交流赛"是因为，这是白他们学校办的活动。

而白是主持人，仅此而已。身为一个宅男，我就是想引起一下白的注意，哪怕只是站在我身边看到我那个纹身，就够了。

但是呢……没有。

那时候的白只是穿着一身白色的裙子，安静的坐在另一个英姿飒爽的男孩子身边，专注的看着她并不明白的游戏而已。

23

那天晚上我们打了群架。

亚军坚称我作弊了，因为我不可能在没有看到人的情况下一枪杀死他。

那个最后被我爆头的人拿着钢管，说，要教给我现实中怎么爆头。

于是在线上友谊赛之后我们开始线下交流赛。

我之所以应赛，是因为我忽然看到亚军就是白身边的那个男孩子。

最后我爆腿，赢了。

24

两个学校都在查处这件事。

我们幸运的逃过了警察的盘问。

但是对方，那个亚军，因为腿上的伤而没办法逃离掉斗殴的罪证，最后被开除了事。

事后，他就不见了。

25

我走出了网吧，终止了这些回忆，而是想起来了大智的一些事情。

为什么他见到白之后死活不肯摘掉头套，而是找了个借口假装去银行而离开了呢？

多巧。

我在思考。

26

哦，忘了说了。

大智在被修自行车之前，就是白她们学校的。

CS打得不错，后来因为一次斗殴被开除。

而他的上一个女朋友，我也认识。

我在看着大智有点一瘸一拐的走向银行时就应该知道，

其实大智只不过不想让自己的前女友看到自己落魄的一面罢了。

0

我毕业了，站在学校门口，想把自己的二手自行车卖掉。

但是车胎破了，会掉价，起码我要让我的破自行车看起来还能骑才行。

于是我去了学校外面银行门口的自行车摊子那里，说道，师傅，修车。

那个人抬起了头，英姿飒爽的说："别叫师傅，叫我大智。"

时尚数码

1 Razer无敌甲虫鼠标垫

Razer这个游戏外设品牌在电子竞技界是无人不知，无人不晓。多年来Razer秉承着“始于玩家赋予玩家”的口号为玩家们研发出了多款经典的作品。Razer无敌甲虫铝制鼠标垫采用阳极氧化铝制成。极其坚固的一体式结构具备强化的坚韧度及耐用性，可经受极端游戏环境的经久考验。其超大垫面（尺寸为320mm*270mm*2.5mm）表面的喷砂涂层经过超滑顺的处理，特别适合低灵敏度设置玩家大幅度鼠标甩动的需要。

编辑点评

在金属鼠标垫的范围里，这块鼠标垫的口碑还算不错。无论是视觉效果，摸上去的感觉，还是实际操作感都非常优秀。唯一的弱点就是鼠标在上面摩擦时会发出声音，对此敏感的朋友需要回避。另外，白色也是比较容易脏的颜色。

参考价格：399元

2 冰豹Alumic

Roccat是一个德国品牌。旗下鼠标垫冰豹Alumic采用了双面设计，一面是纯黑色另一面则是很有Roccat风格的冰豹图案。两个表面具有完全不同的结构：一面属于速度面，低灵敏度玩家需要非常光滑的表面，从而顺畅地进行滑动，快速、大幅度地移动鼠标。而另一面属于操控面，采用了颗粒表面设计，以满足高灵敏度玩家的需求。它还带有一个填充凝胶的具有最大舒适性的腕托。

鼠标垫整体尺寸为331x272，非常适合在沙发上使用或者随身携带。

编辑点评

这款产品与之前Razer出品的黄斑胡蜂在设计上十分相似，但是色彩风格却是酷酷冷色系风格。据说缺点是冬天的时候用久了会手冷。

参考价格：449元

3 Razer重装甲虫杀戮版

装甲虫杀戮版鼠标垫分为操控版和速度版，外观表面图案喷涂绿色三头蛇，整体风格给人很强的视觉冲击力。布面采用了渗入式黑色印刷工艺，布面的黑色特别浓厚，颜色均匀且渗入到布面的纤维中。长期摩擦使用表面也不用担心黑色被磨掉，磨花。背面使用带有直角的斜向橡胶花纹，防滑能力出众，保证了游戏玩家在游戏中快移动鼠标时鼠标垫不会跟着移动。Razer重装甲虫杀戮版鼠标垫的大号的尺寸为444mm X 355mm X 4.3mm。另外还有中号、小号和可以当桌布使用的超大号。

编辑点评

可以说是雷蛇布质鼠标的主力。大小上尺寸齐全，材质上也有速度版和操控版的分类。最大的那块长达900mm，完全可以把鼠标键盘全都放上去，当桌布使用。

参考价格：95元

鼠标垫特辑



4 星际争霸主题鼠标垫

官方的SC2主题鼠标垫目前共推出四款设计图案。其中最经典的是Marine（海军陆战队）和Kerrigan vs Zeratul（女王大战泽拉图）。Qck 鼠标垫一向以手感优良著称，它采用的高品质布料，提供了绝佳的操控性和准确定位。布料的高品质加上极其柔软的表面，可以保证顺滑流畅的手感和舒适性。包装盒左上角印着Limited Edition表明这款鼠标垫是限量发行，具有相当收藏价值。

编辑点评

赛睿SteelSeries也是一家专注于游戏外设的知名厂家。暴雪的游戏周边产品大多是与它合作。先不用说主题类的鼠标垫技术质量怎么样，首先这类游戏周边有非常好的收藏价值。只是目前这类鼠标垫的山寨产品比较多，购买的时候要小心。

参考价格：199元

5 最有LV范儿的鼠标垫

SteelSeries的9HD 是一款由硬塑料组成，专为对精密度，准确度及稳定性有高要求的专业游戏玩家设计的鼠标垫。其表面上有数以万计的反射光点优化，进一步提高了下一代鼠标的追踪能力。9HD的橡胶底使鼠标垫和桌面时刻紧贴，使您永远不必担心因鼠标垫不稳定而发生任何失误。多亏鼠标垫先进的追踪能力，玩家使用非常精确的鼠标进行操作时，即使最小的高速运动也能全力捕捉到。

编辑点评

同样也是SteelSeries旗下鼠标垫，采用塑料材质，兼顾了耐久度和成本，是个人感觉比较优秀的设计理念。而且这款鼠标垫上的暗纹设是在电脑外设中不常见的“奢侈品”风格，相信不少美眉会喜欢的。

参考价格：330元

6 F1碳纤维鼠标垫

前些年F1官方网站推出的这一款全手工打造的限量版高级鼠标垫，采用了最先进的汽车3D建模软件设计，由F1赛车专业工程师手工打造，其特性包括：1.磨光碳纤维嵌皮表面 2.背面采用意大利黑山羊皮 3.F1一级方程式赛车Logo碳质浮雕 4.通吃一切光电和机械鼠标。限量：7000套。

编辑点评

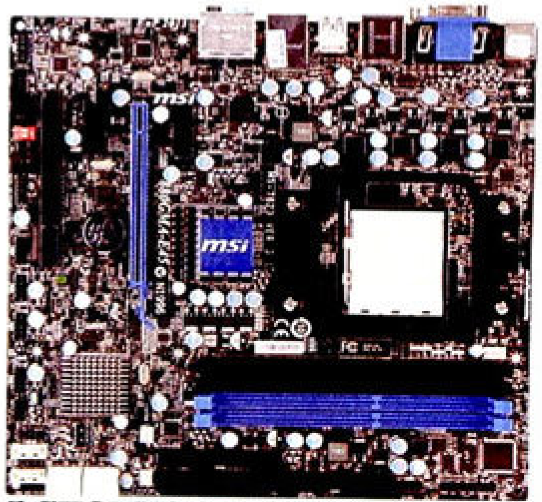
碳纤维一般用于建造专业的机械部件，是一种又轻又坚固的高科技材料。这款鼠标垫贵得有道理，毕竟人家的元素构成是和钻石一样的。

参考价格：4000元

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

高性价比暑假娱乐型 合计金额：4436元

CPU	AMD 速龙II X4 640（盒）	￥655
主板	微星 880GMA-E45	￥699
内存	金士顿 2GB DDR3 1333（2条）	￥260
硬盘	希捷 1TB SATA2 32M 7200	￥370
显卡	华硕EAH6670/DIS/1GD5	￥899
液晶显示器	LG E1948S	￥828
机箱	航嘉 暗夜H507	￥178
电源	航嘉 多核DH6	￥368
键鼠装	罗技 G1游戏键鼠套装	￥179


集成显卡可以在"万一"的情况下做备胎使用

msi 880GMA-E45



微星880GMA-E45主板配备AMD 880G+SB850芯片组，支持AMD全系列AM3插槽CPU，集成HD4250显卡。微星的军规级元件（Hi-c CAP钽电容、SFC电感及Solid CAP日化固态电容）保证在超频时给CPU最高质量及稳定的电源供应。APS动态电源切换技术，可根据处理器负载实时控制工作的供电相数，在保证供电能力的同时将节能效果最大化。SATA 6G及USB 3.0的高速传输让用户不用浪费宝贵的时间等待，随心所欲的分享资源。USB Safeguard功能可以完美地保护主板，避免因插拔USB设备而意外受损。

Razer Abyssus 地狱狂蛇



1800dpi Razer Precision红外传感器：不论您进行的是小而精确的移动还是快而大范围的移动，Razer Abyssus 地狱狂蛇都会一直跟随您的步点，不会遗漏任何运动轨迹。控制时不再有漂移问题，您可以感受到将鼠标运动转化成游戏技能这种真正自由自在的运动。

3个按键提供极快响应：Razer Abyssus 地狱狂蛇特有大型触感按键，可快速点击，快速响应您的命令——不论射击还是施法，您总是领先一步，令敌手望尘莫及。



强力毕业搞劳型 合计金额：5639元

CPU	Intel 酷睿i5 2300（盒）	￥1175
主板	微星 PH67S-C43(B3)	￥799
内存	金士顿 2GB DDR3 1333（2条）	￥260
硬盘	希捷 1TB SATA2 32M 7200	￥370
显卡	蓝宝 HD6790 1GB GDDR5 白金版	￥999
液晶显示器	AOC e2343F（LED屏）	￥1150
机箱	酷冷至尊 特警430	￥269
电源	航嘉 多核DH6	￥368
键鼠装	Razer 地狱狂蛇游戏标配键鼠套装	￥249

Razer Cyclosa三角尘蛛

持久的防水设计：永远不必再担心空间太小或饮料溅在键盘上！得益于节省空间的防水设计，经过优化的Razer Cyclosa 二角尘蛛游戏键盘可经受每日无限制的使用，即便是最狂热的游戏发烧玩家使用也毫无问题。

具有宏功能的完全可编程按键： Razer Cyclosa 二角尘蛛游戏键盘的完全可编程按键具有的宏功能可使命令瞬间完成，让您在竞争中始终领先一步。

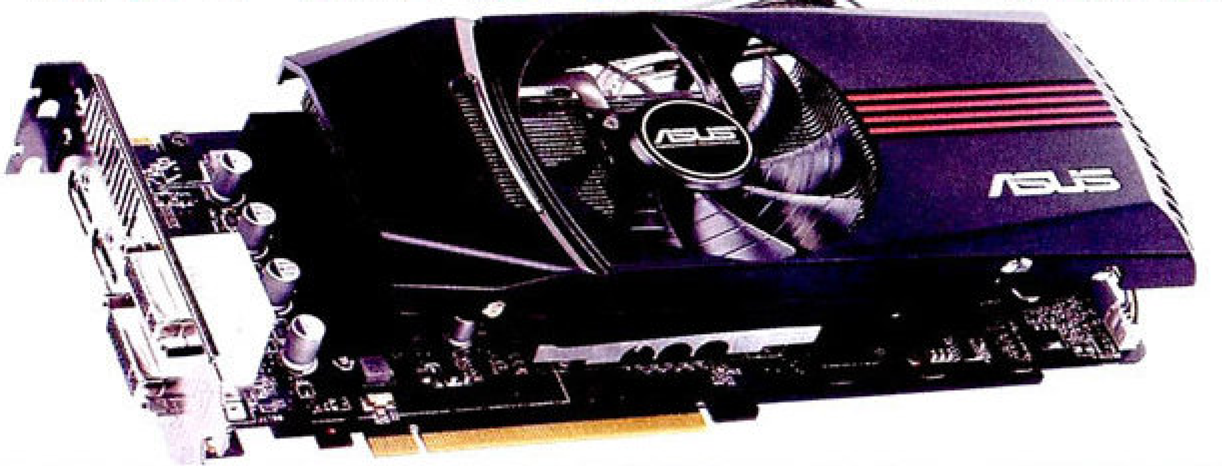
即时多媒体访问：使用即时多媒体访问按键，可在玩游戏的同时控制多媒体播放器。


防水键盘，重度宅的最爱



华硕HD6790 玩爽《永远的毁灭公爵》

■编辑：X先生 ■美术：咖啡



FPS的爱好者一定听说过《毁灭公爵》这款游戏。在《雷神》还未出现时《毁灭公爵》让不少玩家沉浸其中。 在90年代，《毁灭公爵》就是一个时代的标志。因为这是一款代表了美国式个人英雄主义的游戏。多年过后这款游戏的粉丝们依然充满了热情，制作公司也打算让《毁灭公爵》重出江湖再现过去的辉煌。经过多次跳票后《永远的毁灭公爵》终于与玩家们见面。

一个传奇的结束，另一个传奇的开始，《永远的毁灭公爵》最早在1996年宣称将于1997年4月推出，通过中途一系列传奇经历，不断的号称更换引擎、推翻重做，直至去年5月3D Realms宣布关门，但就算这样故事都没有结束，仍不断有零星消息放出。

“公爵”是游戏业最早的一批英雄



就游戏性来说，《永远的毁灭公爵》和当年一样，相当有趣。猪头警察和各种菊花怪让玩家在杀怪的同时还能吐槽一番。武器方面，冷冻射线、霰弹枪等等。在这里要提一下冷冻射线，这把武器或许是游戏中最搞笑的了，冰冻敌人以后只要一拳就可以把敌人打碎。各关最后的BOSS设计缺乏亮点，但巨大的身形和一些经典的设计还是给了玩家一定的震撼，当然，BOSS战的难度也是让玩家相当抓狂的一个设定。所有的这些都不需要玩家像玩解密游戏一样杀死脑细胞，你要做的就是不停地杀！

在图像上，《永远的毁灭公爵》尽管比《毁灭公爵3D》好了不少，但总的来说，还是很让人纠结。游戏中的炮台战斗过于频繁，导致整体游戏流畅感下降。我明白，这是因为开发商希望放慢游戏节奏来让玩家体验不同的爽快体验，但当我们控制迷你版公爵驾驶遥控赛车在厨房里到处乱撞时，我们压根就没感觉到有趣。尽管游戏中不乏一些有趣的创意，但核心游戏机制还是和以前一样，老套因此无聊。另外，游戏还没有类似于《半条命2》风格的物理谜题，你需要把木桶都放到一段让另一端翘起，这样你就能顺利通过了，但这样的谜题除了浪费游戏时间。





游戏中最大的亮点

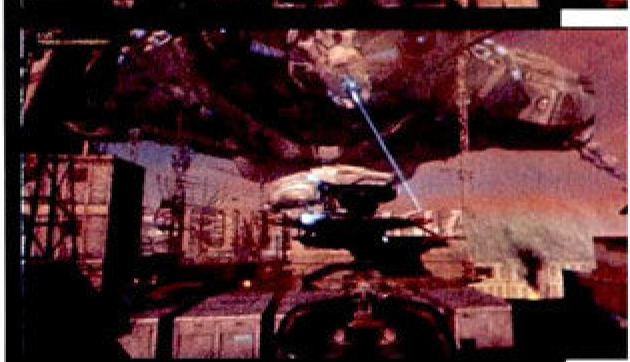


游戏中最大的亮点就是脱衣舞俱乐部，公爵可以在这里找到各种增加生命值的东西，并且可以在这里玩各种小游戏调节一下。故事模式结束之后，玩家可以尝试多人部分。《永远的毁灭公爵》多人部分以快节奏而深受玩家喜爱，玩家的技术越好，就越能体会那种杀戮的快感。这种经典的多人战斗模式在现在已经很难见到了，这是多人部分的优势也是劣势。对于这款游戏相信每个玩家都会有自己的想法，但是对于自己的游戏平台的性能相信大家的想法基本一致——只有性能好才能更好的体验游戏的乐趣。在介绍完这款游戏之后，再给大家介绍一款非常具有性价比的显卡，大家在升级游戏平台时可以考虑考虑这款显卡。

EAH6790 DC/2DI2S/1GD5的核心基于Barts，显存为1GB GDDR5，核心和显存频率分别为840Mhz、 4200Mhz，显存位宽则为256-bit。显卡的供电部分采用了S.A.P超合金供电设计，S.A.P超合金供电是利用特殊金属在高温高压环境下提炼出来的超合金料件，而这种料件则可有效提升显卡性能，减低模组温度，从而保证显卡的稳定运行。

此外这款显卡还具有很好的超频功能，玩家通过华硕独家的SmartDoctor软件可提升GPU的电压，其性能最高可以提升50%。华硕的Fuse Protection保险丝保护技术还可为用户提供过流双重保护，防止在使用过程中的意外发生。在散热方面，这款显卡配备的是华硕独一无二的DirectCU散热方案。100%的纯铜散热可以直接接触GPU，创造了更有效的散热距离；而3根8毫米纯铜热管的设计则可为显卡带来更有效更快的导热效果！







“没有任何门槛，不限任何才艺。”这是“全宇宙最牛的平面选秀栏目”电攻斗牛场的核心标志，让拥有才华和梦想的任何一个电攻人，都可以参与到其中来展示其天赋、潜能和收藏等，不管是否和游戏相关，只要让人眼前一亮。

参加方式：请把你觉得牛的表演录像、装备截图、收藏拍照等都通过邮件的方式sky@wanmmo.com发给sky，我们会在玩交栏目进行展示并且评委给予评分。

评委席：sky、贪睡猫、X先生

规则：根据评委给的牛的数量（一个评委的满分为10头牛）来进行排名，在活动后期，排名最前面的都有机会成为电攻斗牛场第一季的电攻牛人。

1号参赛牛人 王公子

为什么牛：



漫画白金殿堂级人物



请别和我说漫画

总得分：x26

牛人自述：大学时代是在网络游戏中度过的，至今，我的qq签名依然是：无悔的青春，无悔的魔力，美好的回忆！时常做梦，依旧在那个勇夺pk3连冠的喜悦中，流泪在星系决赛2次落败的失落中，大陆第一血格的骄傲中，一切，都是无悔的，一切，都已成过去！

漫画，请别和我说漫画，因为当你发现你所面对的是一个有着狂热的收集爱好，无所不知的漫画白金殿堂级人物时，你会发现，你太渺小了，因为和你的渺小比起来，我就是一座山，一座你无法逾越的山。因为其中所要花费的时间、精力、金钱是只有“达人”才可以做到的。家中所藏，大概只有日本，台湾的元老级人可以媲美了，父母常说：你可以去开书店了。当大部分朋友还在看小本的印刷质量很差的漫画时，我只想说，盗版漫画质量太差了，请支持正版漫画。什么？漫画还有正版盗版？国情所限，我无力解释，也无力辩解。只能自醉于家中的书堆中，只想说：正版漫画拿在手里的感觉很棒！



sky：恩，估计要烧很久，但对于sky看惯了电攻仓库里堆积成山的书，貌似没有多大的感觉。 **评分 x7**

贪睡猫：我多想超越分数的限制给你11头牛，可sky不让，从评分就看出某猫有多赏识你了，某猫从小学开始最喜欢和这样的漫画收藏家做朋友了，你的就是偶的，偶的还是偶的。 **评分 x10**

X先生：八戒，悟净，快把我的袈裟拿来。 **评分 x9**

2号参赛牛人 英皇



为什么牛：

牛人自述：什么？不就一个盒子？这可是典藏版……典藏版，懂不懂？自带的冰霜幼龙可是有自己的专属成就，有钱你都买不到，你们懂不懂？这可是台湾魔兽世界运营商智冠老大王总亲手送的，这是被送的，可不是买的喔，拿过来的时候还是热腾腾的，你们懂不懂。



总得分：x20

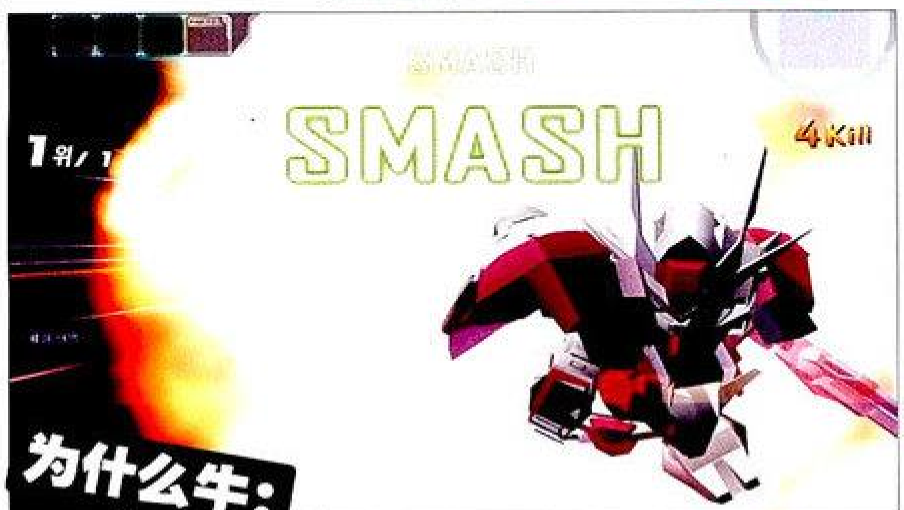
评分 x5 sky：编辑部一帮玩魔兽的唯独英皇一个女人，而王总又是男人，你们懂了吧，靠姿色拿到的东西我们不稀罕（sky说着说着哭了）

评分 x7 贪睡猫：冰霜幼龙是啥？没幽灵虎给力啊老实说某猫看到这个其实很迷茫，因为某猫进编辑部之前就AFK了。不过虽然离开了游戏，某猫并没有离开魔兽界，但是你那冰霜幼龙有魔兽卡牌中幽灵虎的12345RMB给力？（这货脑子里只有钱，没救了）

评分 x8 X先生：这就是一大片浮云。如果没开封的话，它还能浮得更高一些。

3号参赛牛人 陆战型绿坝娘





为什么牛：

牛人自述：各位电攻的读者朋友们，你们好，我是混迹于国服和韩服的SD敢达玩家。同时也是百度SD敢达吧的吧主之一。电攻在今年1月份的SD专题中，也是有我们努力过的成果哦。



总得分：x27

首先我很萌拉克丝，不过我实际上对拉克丝其实所知不多。可以用所谓的“一见钟情”来形容，当然不是指爱情了，咱还没到那种沉迷于二次元中的地步。所以我的机体也参照了拉克丝的发色，眼瞳颜色来设计了一套你们所看到的涂装。我国服+韩服目前已经有70台以上的机体使用了这套涂装，而且眼尖的朋友应该可以发现，韩服涂装里面有些机体使用的粉红是有点区别的，而且数量较少，这种粉红可谓是拉克丝头发的最佳颜色，只是韩服这个颜色卖的太贵了，一瓶要5块钱，一台机体有5个地方要涂，这毫无疑问是一笔巨大的支出，所以这种特别的粉红色主要用于朋友们送给我的机体，才会涂上这种粉红以示纪念。

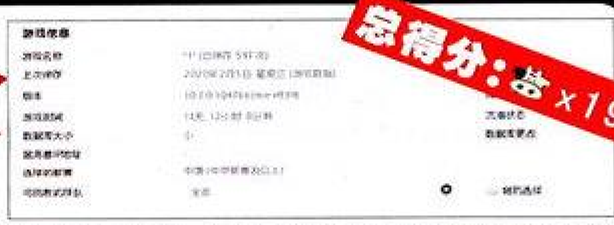
我知道我这种涂装很多人都会说非常重口味，不过我觉得无所谓，因为这是我的专用涂装，我自己喜欢就够了~不是么？我希望各位玩家们也都可以自己设计一个仅属于自己的涂装。

评分 x10 敢达online某高层：我准备请你做代言。

评分 x10 贪睡猫：同样作为《SD敢达》的玩家，不评10分我就对不起你了……虽然很想这么说，但你那涂装的口味……就当你是色盲吧，残疾人考试有加分来着。

评分 x7 X先生：不懂！好像很好吃的样子。

4号参赛牛人 太狼



总得分：x19

牛人自述：超过276小时的游戏时间，并且率领中国国家男子足球队获得2018年世界杯冠军，对手也都是各个国家的男足！

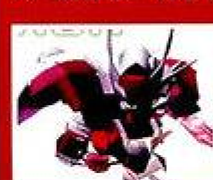
评分 x4 sky：请别误会，我之所以给你低分，绝不是对你有偏见，完全是因为“国足”两个字。

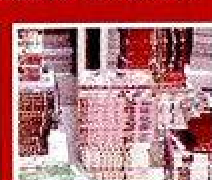
评分 x7 X先生：我很想知道游戏里的276小时折合成现实时间要多久。如果去足协介绍一下经验，说不定赶得急在2018前完成训练。

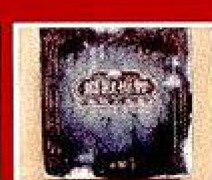
评分 x8 贪睡猫：请别误会，我之所以给你高分，绝不是对你有偏袒，完全是因为“国足”两个字，精神可嘉。

电攻斗牛场（第一季）临时排行榜：

1、陆战型绿坝娘的敢达专用涂料
2、王公子的漫画收集
3、英皇的巫妖王典藏版
4、太狼的《足球经理》游戏存档









广而告之：如果你们觉得他们在吹牛，你们有更牛逼的东西，那请赶快来sky的斗牛场秀一秀。

看图说话



五头牛在拔河？还气喘吁吁……绳子的那一头到底是什么？在下期答案揭晓前发挥你们的想象。

黑镜头

以下是一段sky和肥龙讨论对付《如果·宅》作者有时右逝的对话，非常简短，但意味深长。

肥龙/李波 17:09:33

他比较喜欢拖稿，要经常催他

sky章 17:10:00

还行 因为我比较阴险 直接截稿日期提前3天

肥龙/李波 17:10:12

我一般都提前一个星期的

sky章 17:10:32

看来 编辑部没一个阳光的

本月养成任务

主线任务（有时效性，需尽快完稿）

1、有条件参加Chinajoy的读者，请用文字+图片的形式记录下展会上有意思的一幕

2、预约关于仙剑5或是仙剑有关的任何文章

支线任务（无时效性，想到就写，写了就交）

1、最新游戏的“极速体验” 字数在3000字左右，图片质量在800x600以上

2、微专栏的随笔散文，只要质量好，随便你说什么

3、其他任何栏目都可以参与

以上任务文章刊登杂志在2011年8月刊

截稿时间：2011年7月15日

编辑闲置

原价：168元
淘宝价：270元
起拍价格 1元

闲置物品：波斯王子合集豪华版

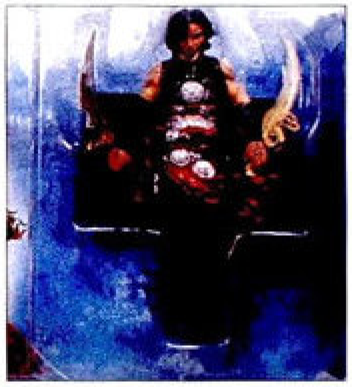
上交编辑：sky

上海育碧推出了不限量但限时销售的波斯王子典藏合集，目前市场上已经绝版了，值得收藏。

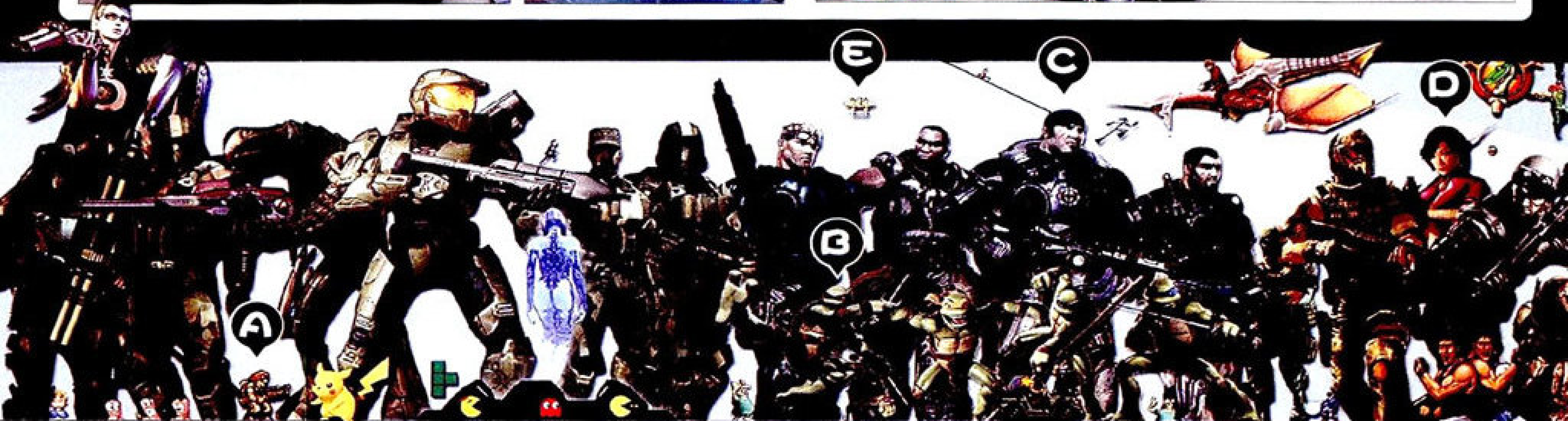
产品包括：

波斯王子：王者无双（1DVD+1本23页游戏手册）
波斯王子：武者之心（3张光盘+1本23页游戏手册）
波斯王子：时之砂（2CD+1本15页游戏） 1个波斯王子玩偶（塑料制）
1本精美画册（55页） 首发版加送原声CD（共20首音乐）









每天犹豫着是否带杀虫剂

公司搬到一楼后，懒得等电梯的P羊终于告别了爬5楼的辛苦差事，不过还没高兴多久，怕虫的P羊就发现1楼的生态环境真是太好了，P羊几乎每天都能在桌子上拍死一只蚂蚁（啊，罪过罪过！），至于蚊子，这个必然有。好吧，杀虫剂是带还是不带呢？这是个问题。



一天打1000块牌子

近期有读者问到我们编辑部台服魔兽公会的事情，大叔只能是一声叹息，自从4.1开放英雄牌子积累系统后（一周的牌子可以放在一天里打完），小编们每周的上线时间直线压缩到了一天，再加上G团的消失和公会进度不给力，大家都准备寻找新的方向了……最近得到消息，国服大灾变通过审批，不日即将更新，难道我们都要回国服了吗？



又到一年高考季

多少学子12年寒窗苦就是为了这一考，很多人以为到了大学就充满了美好的生活，这句话的确没错。只是太狼昨天和友人在外吃肉的时候，提起学校生活最后悔的一件事情就是没有好好读书，但是如果时间重新回到5年以前，那个我第一次踏入大学门的日子，我想我还是会想之前那次一样，毕竟这才是青春。至今，太狼的飞信（常用来和大学同学联系）的签名仍旧是：我把最好的青春都留在这里，但是我不后悔。



都什么破玩意

近期发布的《永远的毁灭公爵》、《地牢围攻3》敲锣打鼓的来，结果在玩家心目中什么都没有留下，哪怕是一个屁。《永远的毁灭公爵》在sky的预料之中，14年的历程，删了改，改了删，游戏的品质已经不能用时间来衡量，和“十年磨一剑”完全不是一个概念，可能到了临近发售 的半年才开始正式制作，然后借着这14年的炒作骗到多少是多少。至于《地牢围攻3》，你能想象杨过变成太监吗？英雄出少年，结果还没成为英雄就已经死于少年，一个各方面都算是精美的大作游戏却只有这么短的过程，是时间不够吗？那你先别急着出来呀，我们可以等。是钱不够吗？我不信这种质素的游戏找不到冤大头。是人不够吗？中国多的是人，不包吃不包住加班给你做；如果你要分上下集，那我只能鄙视你了。



感受到RPG良心

提起最近的游戏不得不说《巫师2》，这群敢打敢拼的波兰人真的是创造了一个属于他们的游戏梦想，怪不得他们敢把这游戏送给别国的总统。游戏是属于那个国家青少年的娱乐，所以这正是反映了他们青少年创造力和梦想的象征。虽然因为经验问题游戏有着这样那样的bug，不过后续的修正也很快，所以强力推荐！



纠结于高考作文

一听说今年最新的高考作文题目，X先生就拿出了水笔和文稿纸比划了起来。后来的几天，无论是上下班途中还是午休吃饭的时候，X先生都在思考这件事情。怎么开头立题？提出什么论点？正反两方面平衡嘛？可以套用哪句名人名言？

《一切都会过去，一切都不会过去》说的就是人族没有封好的路口吧。可能是补给站的升降没有控制好，让敌人的小狗溜进基地了，一定是这样……反反复复研究了几个昼夜，X先生最终抓狂。高考作文是无解的！一小时的时间够写个毛毛，800字的限制够写个毛毛！



北京·凤心

《地牢围攻》以前是我们联机的首选游戏，现在买不到正版，不能联机了怎么办？

sky： 我可以偷偷告诉你，但你可不许告诉别人，我还有老婆孩子呢，被抓起来可不得了。

使用方法：

0. 先去网上下载一个“地牢围攻3联机破解补丁”的东东
1. 安装Steam
2. 建立账号/用已存在账号
3. 关闭Steam
4. 复制Smart Steam或者GreenLuma文件夹里的所有文件到Steam的安装目录中
5. 复制Crack Multi文件夹中的破解文件到游戏目录中
6. 用Smart Steam或者GreenLuma来启动Steam
7. 登录Steam
8. 运行游戏

盐城·费仲玮



我想问一下《星际争霸II》游戏盘编辑部有吗？因为我想买张作纪念。对于《星际争霸II》我可能还是个新手，因为我开局全是满11人口建补给站→双气矿→补给站兵营→碉堡补给站堵路→飞矿→攀高科技。我不知道建碉堡是否是正确的（前期）希望给些新手建议。

X先生： 关于《星际争霸II》的盘：目前国服星际采用月卡形式，等到哪天它出珍藏版了，您再看看有没有机会入手作纪念吧。关于人族开局：在星际单机挑战任务中，有专门训练开局运营的关卡。你可以尝试一下完成它的黄金难度。说到底开局是没有固定套路的，游戏的魅力正在于此。对于碉堡，个人认为前期人族造碉堡是个好习惯。如果能直接拍到对方基地里，那就更美了。

河南·宋萱峰

明年就轮到我高考了，成绩只是中下游，以前是倒数第一，自从左胳膊骨折后做过手术，慢慢知道学习了，但是成绩还是不理想，父母总是希望我可以考出一个好成绩。

还有就是上星期月考后，老师说调座位，进步的先挑，然后名词不变的，最后是退步的。我明明前进了2名，最后成倒数5、6名挑了，这让我很郁闷。

贪睡猫： 恩，考试这种小事情就不要在意了，向着夕阳飞奔吧……虽然很想这么说。要说考试重要吗，这个我也想说不重要的，不过这个在未来不知道有没有用的测试始终占据我们一生中重要的分量。其实你忽然想要努力的心情是很可贵的，知道自己缺点、想要有着更高向往的人才会真正的自主的去努力。或许现在对于你如果你真的能够长久的记住这样的心情，才是你学习到的最重要的东西。对于像是考试前还在看片打混的某猫来说，你努力很多了，就继续相信现在的自己吧。

新编辑部故事 人物性格关系表

阿汤叔



关键词：喜欢和MM打交道

很多人叫他色大叔，可阿汤不觉得，他认为喜欢美女是人之常性，就如同欣赏一幅油画，他爱美女，不仅爱美女的容貌，更爱美女丰富的内涵，丰富内涵的女性既是美容不在，但也象一壶成年老酒越品越香。

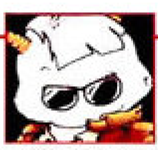
小梅子



关键词：风骚、发嗲、喜欢老外

编辑部的长发美女，根据上帝守恒定律，游戏智商一直处在公司的底层，性格热情但又善变，心情好时，公司里会经常听到阵阵呻吟；心情不好时，脾气暴躁，吵起架来就像一头发疯的母狮。曾经交过很多又帅又高又有钱的老外，都以失败告终。

肥羊



关键词：抠门、巧克力

可能是迫于社会的压力，肥羊的节俭已经到了令人发指的境地，拿相亲这件事情来说，发挥差了，和女方搞个AA制；发挥正常，让女方买单也是常事；发挥超常，女方倒过来给个三瓜两籽的也不是不可能。对待一个首次见面、貌美如花的青年女子况且如此，在编辑部那就可想而知了。

贪睡猫



关键词：宅男、漫画

编辑部宅文化的代名词，崇尚日本文化，和女孩子交流有着先天的缺陷，或许由于对现实的失望，使其更倾向于孤独与寂静，选择一个人宅起来私下做一些见不得人的事情，因此久而久之，身边总围绕着男性好朋友……男朋友……男友。从猪猫到杰哥，绯闻男友不断。

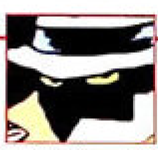
sky



关键词：吹牛、运动

吹牛是讲段位的，开口闭口“如果当时不离开那家民营企业，我现在最起码也是副总了”这些最常见的低段位，高段位牛人则一不会拘泥物质，二不会局限小我，三必定是眼光放长远。这样的牛吹起来，才能让听众佩服得五体投地。

X先生



关键词：书呆子、爱说实话

他不爱户外运动，在编辑部潜心研究游戏内涵，发掘战术，同时性格极其率真，总是直截了当地说出自己的想法，“坦率”地指出对方很愚蠢。

·敬请期待下期全新的编辑部故事·

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2011年7月28-31日，地点：上海新国际博览中心W1-W4号馆

www.chinajoy.net

B TO B综合商务展示区

时间：2011年7月28-30日，地点：上海新国际博览中心W5号馆

btob.chinajoy.net

CGBC 中国游戏商务大会

China Game Business Conference

时间：2011年7月27-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagbc.com.cn

CGDC 中国游戏开发者大会

China Game Developers Conference

时间：2011年7月28-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagdc.com.cn

CGOC 中国游戏外包大会

China Game Outsourcing Conference

时间：2011年7月29-31日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店

（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）

www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式

地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室，邮编：100124

联系人：栾逊先生、于昆先生　电话：[illegible]

邮件地址：shawn_luan@howellexpo.com / nick_yu@howellexpo.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信